

playtime!

A2 poszter:
STUNTMAN
LE MANS 24 HOURS

teszt: **ZONE OF THE ENDERS**

Hidejo Kojima hobbija

teszt: **ELOIGAN BROTHERS**

Két dilinyós egy pár

teszt: **SOLDIER OF FORTUNE**

Mobil mészárszék Dc-n

ÓRIÁSOK CSATAJA

vidám a jövőkép a pofonok völgyében

LE MANS 24 HOURS

19 játékteszt!

POWER SHOVEL (PS) • GOOFY'S FUN HOUSE (PS) • LOUVRE (PS) • ALIEN FRONT ONLINE (DC) • KURI KURI MIX (PS2) • OPERATION

WINBACK (PS2) • DRAGON RIDERS (DC) • RUMBLE RACING (PS2) • VCL MOTOR MAYHEM (PS2)

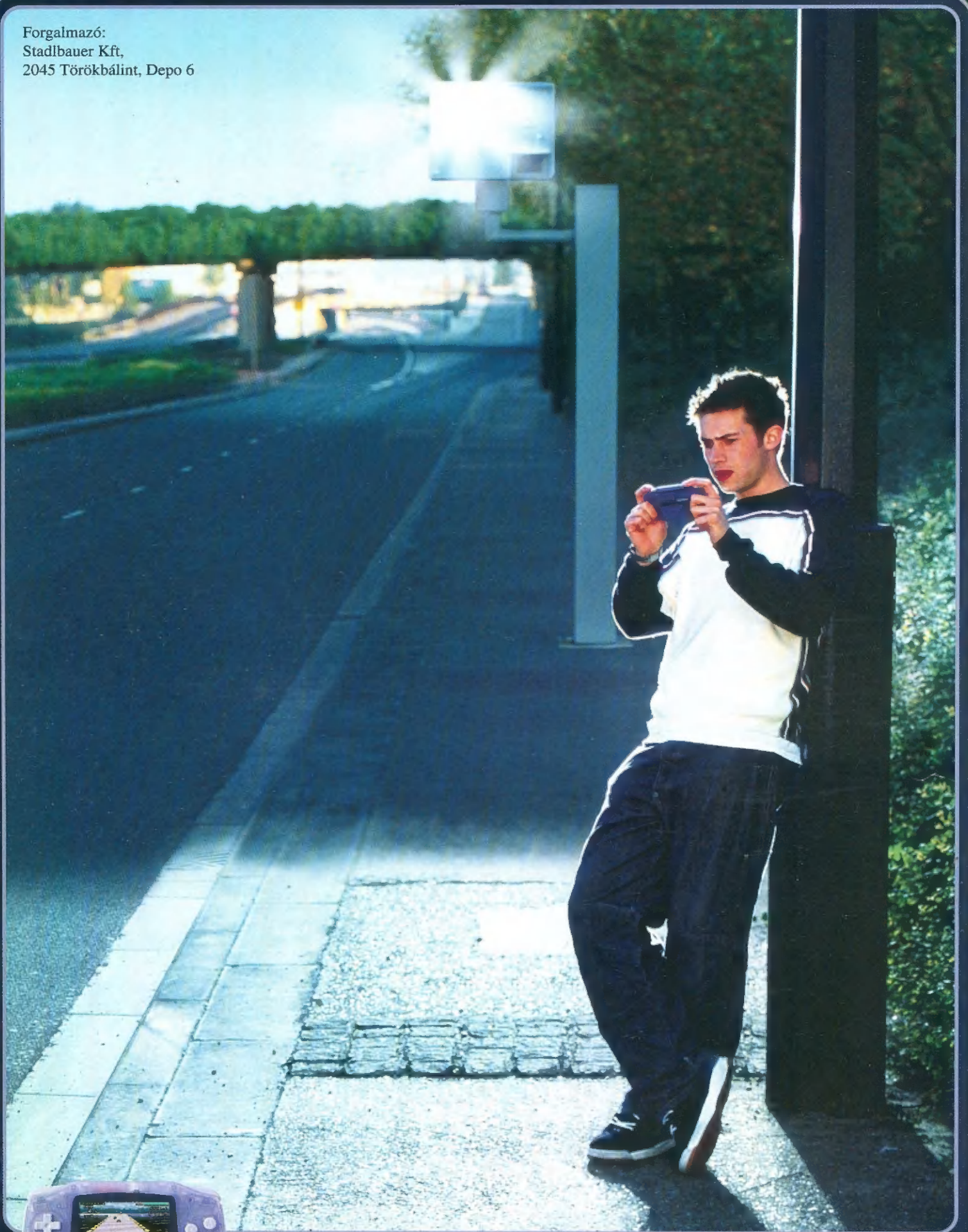
TEKKEN 4 • DEAD OR ALIVE 3 • VIRTUA FIGHTER 4 • STUNTMAN • UNREAL CHAMPIONSHIP • ETERNAL DARKNESS

2001. október Ára: 996 Ft



9 771586 682003

Forgalmazó:
Stadlbauer Kft,
2045 Törökbálint, Depo 6



GAME BOY ADVANCE™

F-Zero: Maximum Velocity.
Race at over 600 km/h.

Verseny 600 km/h sebesség felett.

Nintendo®
GAMING 24:7

SZIASZTOK!



Múlt havi játékaink nyertesei:

Monkey Island játék:

A helyes megfejtés: Elaine, Guybrush felesége Melée Island™ kormányzója.
Escape From Monkey Island PS2-játékot nyertek:
Marczali Tamás, Esztergom
Jedlinszki Sándor, Kurityán
Tótfalusi Roland,
Szombathely

Technomage játék:

A helyes megfejtés: A játék kereskedő népe a sachok.
Technomage PSX-játékot nyert:
Karácsony Edina, Budapest

Warriors of M&M játék:

A helyes megfejtés: A WDL rövidítés jelentése World Destruction League
WDL Warjetz PS2-játékot nyert:
Kiss Gergely, Kiskőrös

Nintendo játék:

A helyes megfejtés: A két legerősebb Pokémon a játékban: Mew és Mewto.
(Mondtuk, hogy nehéz lesz, de arra nem gondoltunk, hogy annyi hibás megfejtés érkezik, hogy nem tudjuk mind a tíz kulcstartót kisorsolni. Sebaj, megmaradtak a mostani játékokra, ahol most talán könnyebb lesz a válasz.)
Mini Classic Games kulcstartós játékot nyert:
Molnár Ildikó, Mezőtúr
Bíró Dávid, Budapest
Lénárt András, Pécs
Hangódi Csaba, Budapest
Csala Petra, Mezőtúr

Gameboy Colort (Pikachu Edition) nyert:
Liszikai Mónika, Murony

A nyereményeket postázzuk, gratula és játsszatok most is!

Hörr! Véleményünk szerint ez a megállapítás szinte tökéletesen visszaadja kicsiny szerkesztőségünk általános közérzetét augusztus végén. Nem elég, hogy véget ért a nyár; nem elég, hogy a Balatonon annyi nap-szemüveget buktunk el, mint egy közepes forgalmú, optikai cikkekre szakosodott kisáruház; nem elég, hogy a "pihenésben" igencsak elbágyadt testünket újra a munkahely irányába kell vonszolni; mindezek tetejébe, amint elkezdenék kőkeményen dolgozni, rögtön észrevesszük, hogy **ELTÚNT A TEKKEN DVD! HÖRR!** (Testületileg kábé arra a szociális szintre sikerült zuhannunk, mint ez a jópofa legény a **Wiggles c. elmés játékból.**) A szörnyű veszteség feletti gyászunkban gyorsan körbe is néztünk, hogy mivel vigasztalódhatnánk a közeljövőben ebben a témában, és az eredménytől - mint az előzetesekből hamarosan kiderül - viszonylag lenyugodtunk; bár szó se róla, lelki békénket csak az állította tökéletesen helyre, amikor a bátor takarítónő a "pizzai ferde torony" (így hívjuk a szerkesztőségi dekorációként funkcionáló dobozgyűjteményünket) mögött rábukkant hön szeretett Tekkenünkre. (Áldassék a neve és szent partvisa!) A minimálisan elvárható munkafeltételek imígyen helyre is álltak, így megköthettük szokásos havi csokrunkat a konzolpiac újdonságaiból.

Béke veletek, Grathet ütni még mindig jó, és lesz Tekken Gameboy Advance-ra! Jöhet a refrén:

Kösz, hogy megvettél bennünket most is.

PlayTime!-team

Zone of the Enders

36. oldal



Goofy's Fun House

52. oldal



Floigan Brothers

40. oldal



Dragon Riders

56. oldal



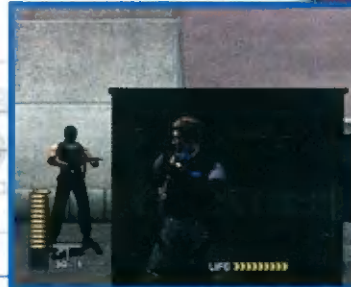
Soldier of Fortune

44. oldal



Operation Winback

60. oldal



Le Mans 24 Hours

48. oldal



Louvre: The Final Curse

62. oldal



Power Shovel

50. oldal



Kuri Kuri Mix

65. oldal





playtime!

NEWS

Hirek	6
EA Sports 2001	12
Nintendo Space World	16
Toplista	20

PREPLAY

Tekken 4 (PS2)	22
Dead Or Alive 3 (XBOX)	24
Virtua Fighter 4 (PS2)	26
Stuntman (PS2)	28
Eternal Darkness (GC)	30
Unreal Championship (XBOX)	32

Power Shovel (PSX)	50
Goofy's Fun House (PSX)	52
Rumble Racing (PS2)	54
Dragon Riders (DC)	56
Alien Front Online (DC)	58
Operation Winback (PS2)	60
Louvre: The Final Curse (PSX)	62
VCL Motor Mayhem (PS2)	64
Kuri Kuri Mix (PS2)	65
Skydiving Extreme (PSX)	66
Death Crimson OX (DC)	67
Razor Freestyle Scooter (DC)	68
Last Blade 2 (DC)	69
City Crisis (PS2)	70
Motocross Mania (PSX)	71

PLAYTEST

Zone Of Enders (PS2)	36
Floigan Brothers (DC)	40
Soldier Of Fortune (DC)	44
Le Mans 24 Hours (PS2)	48

PLAYTIPP

Floigan Brothers (DC)	74
Zone Of Enders (PS2)	82
Technomage (PSX)	90
Utánunk a cheatözön.....	100



PLAYNEWS

10

Monsters Inc

Ha hírt kapunk róla, hogy közeleg a mozikban egy új Disney-produkció bemutatása, akkor biztosak lehetünk benne, hogy annak valamilyen játékváltozata - az esetek 99%-ában egy platformjáték alakjában - nemsokára feltűnik a konzolokon. Ezúttal is így történt, a Monsters Inc. (amelyet a Toy Story alkotói, a Pixar tagjai készítettek) bejelentését követően a Disney világgá kürtölte, hogy készül a PSX-verzió (eredetileg PS2-es változatról is szó volt, de az végül nem fog elkészülni) a film alapján. A program természetesen megint csak platformjáték lesz, amelyben a film két főszereplőjét, két szörnyet irányíthatunk (az egyik olyan, mint egy kék Chewbacca, a másik meg egy lábakkal felszerelt zöld küklopszfejre



PSX



Kiadó:	Disney
Fejlesztő:	Disney
Típus:	Platform
Megjelenés:	2001. november (NTSC)

hasonlít). A feladatunk az lesz, hogy mindenféle cuccokat (érmék, csillagok, italkák) gyűjtsünk össze a pálya legrejtettebb zugaiból, és eközben persze le kell csapnunk mindenkit, aki csak szembejön. Az első képeket szemlélvén enyhe kétségeink vannak a játék jövőjét illetően, mert például grafika tekintetében még a legutóbbi Disney-cuccokat is alulmúlni látszik a játék (a Tarzan például sokkal jobban nézett ki). Mindegy, majd meglátjuk.

Robin Hood:
Defender of the Crown

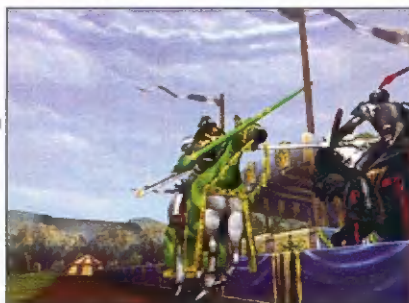
Akik 1986 tájékán már számítógépek közelében mozogtak (Amiga, C-64? Valaki?) minden bizonnyal felfigyeltek egy olyan stratégiai játékra, amely összetettségével, változatosságával messze megelőzte a korát és jónéhány későbbi kópintás alapjául szolgált: a Defender of the Crown csakis olyan klasszikusokkal lehet egy lapon említeni, mint a Pirates! vagy a Zak McCracken. A játékot készítő egykori Cinemaware újra összeállt, és belefogtak a játék modernizált változatának elkészítésébe. Az első változás természetesen a grafikában érhető tetten, minden 3D-ben pompázik. A játékmotort is sokat javítottak, ezúttal 19 területre osztották fel Angliát. A végső győzelemhez vezet az is, ha ezek mind egyikét ellenőrzésünk alatt tartjuk, de úgy is mi leszünk a jók és a szépek, ha kiszabadítjuk Marion hercegnőt vagy Richard királyt a gonosz János tömlőcéből, esetleg magát a trónbitorlót csapjuk le. A csaták irányítása leginkább a Kessenre fog hasonlítani, hadtesteinknek valós időben kell kiadnunk parancsait. Lényeges része lesz a játéknak a városostrom is, itt mind támadói, mind védői oldalon opciók tucatjaival határozhatjuk meg a taktikánkat (legmókásabbnak a "forró vizet a falmászóra"-eljárás tűnik). A minijáték-kok is visszatérnek, a lovagi torna szabályait újraírták, ha kiütnek minket a nyeregből,

akkor is folytathatjuk a harcot karddal a földön, természetesen most is lesz kis éji szűzmentés, kardozással, csiláron-lengedezéssel, naplementével, és már az is biztos, hogy íjászversenyen is részt vehetünk - elvégre Robin Hoodot irányítjuk!



PS2/Xbox

Kiadó:	Cinemaware
Fejlesztő:	Cinemaware
Típus:	Stratégia
Megjelenés:	2002. ősze (NTSC)



2001



Parappa the Rapper 2

A PSX-korszak egyik legegységibb játéka vitathatatlanul a Parappa első része volt, ami-ben a hasonló nevű rapper kutyát irányíthat-tuk. (Tulajdonképpen ez volt az első olyan zenés program, ami sikert tudott elérni Japá-non kívül is.) A második rész története ott

kezdődik, ahol az első abbamaradt: hősünk meghódította Sunny Funny szívét, azonban Parappatownban feltűnik egy hihetetlenül gonosz kis banda, aminek egyetlen célja, hogy megkeserítse a város lakóinak életét, ugyanis minden enni-valót nudlivá változtatnak. Parappa természetesen csak egy utat ismer, hogy legyőzze őket: be kell bizonyítania, hogy ritmusérzéke még mindig az egetek ver-desi. Ehhez természetesen különféle tanárokhöz kell járnunk (visszatér PJ Berri és Jammer Lammy is, de lesznek új inspektoraink is, mint Guru Ant vagy Hairdresser Octopus). A játékmenet és a grafika nem sokat változott, a gombok helyes időben történő lenyomása jelenti a jó szereplést, illetve a figurák még min-dig 2D-sek, és ugyanolyan hangulatú az egész, mint az előző epizód.

Kiadó:	Sony
Fejlesztő:	Sony
Típus:	Zenés
Megjelenés:	2001. vége (NTSC)

GunMetal

A Rage a látványos lövöldözős programjaival lett hí-res (Incoming, Expendable, Hostile Waters, bár utóbbi csak PC-n jelent meg), s ezúttal sem tértek el a már jól bevált sémától. A GunMetalban egy ir-datlan méretű robot irányítását ragadhatjuk magunk-hoz, aminek - méretén kívül - ismertetőjele, hogy bár-mikor átalakulhat vadászgéppé á la Transformers. A sztorit - akárcsak a stílust - szintén akár-melyik korábbi játékból áttemelheték volna: otthonunkat kell megvédeni a go-nosz idegenektől. Ehhez természetesen különleges eszközök is a rendelkezésünkre állnak, mint az emberméretű pisztolyok, gépágyúk, rakétavetők, vagy a vadász-gép-módban használható napalm- és re-peszbombák. A tájat kívánság szerint alakíthatjuk, egy eltévedt (hehe) gyűjtőbom-bával felégethetünk többhektárnyi erdőt, szintúgy lerombolhatunk egész hegyeket - a grafikai parádét a kidolgozott ellenfelek és szövetséges csapatok (egy-egy kül-detésben akár százas seregek élén vonulha-tunk a hasonló volumenű ellenség ellen), valamint szinte végtelen látótávolság teszi teljessé. Az agyunkat nem fogja nagyon megmozgatni (csak a kontrollermozgató agyközpontunkat), de azért várjuk sok szeretettel.



Kiadó:	Rage
Fejlesztő:	Rage
Típus:	Akcio
Megjelenés:	2001. decembere (NTSC)

Dragon Rage of Might and Magic

A 3DO nem hagyja, hogy elfeledjük a nevüket, minden hónapban bejelentenek pár játékot, ha ez így megy tovább, hamarost ők lesznek a legtermékenyebb PS2-fejlesztők. A Dragon Rage új útra viszi őket, de azért a biztonság kedvéért ez az

Kiadó:	3DO
Fejlesztő:	3DO
Típus:	Akcio
Megjelenés:	2002. eleje (PAL)



PS2

út is a már jól ismert M&M-világban kanyarog. A játékos egy Cael Cyndar nevű sárkányt fog irányítani, aki - mint a cím is mutatja - nagyon bedühödik. Ennek oka az, hogy a gonosz zöldbőrű orkok ki akarták nyírni, méghozzá azért, hogy így hozzáférjenek a bensőjében tárolt zeeniumhoz (ez az anyag teszi képessé a sárkányokat a tűzlehelésre). Cael ugyan meg tud szólni, ám rá vár a feladat, hogy 16 szinten át küzdjön jól megérdemelt szabadságáért, a 3DO-játékok jó szokása szerint akár kooperatív módban is. E nemes feladat közben negyvenféle orkot égethetünk ropogósra, jópár légi trükköt mutathatunk be, például hátrabukfencet a szelek szárnyán, különféle szálfegyvereket elkerülendő. Az alkotók természetesen a csillagokat is leigérik az égről, ha a grafikáról van szó, a végleges véleménnyel várnánk egy játszható verzió kipróbálásáig.

Race of Champions

Minden évben összegyűlik a ralisport elitjének a krémje egy kedélyes kis futamra, egy meglehetősen vonzó helyen: Tenerife kies szigetén. Itt van mindenki, aki számít - Makinen, Auriol, és még 23 versenyző - csak az egy szem Colin McRae hiányzik a bandából (csak nem a Colin McRae 3 készülődik?). A versenynek igazából nem sok tétje van, inkább egy kis pihenésre, örömeztetésre jó - a belőle készülő játékban persze már komoly a tét, nekünk kell ugyebár nyernünk. A készítő egy interjú során elárulták, hogy mi az a három terület, amit a fejlesztés közép-



PS2/Xbox

pontjába helyeztek: a lehetőségekhez képest a legtokéletesebb szimuláció, a kocsik törésének minél valóságosabb megvalósítása és a porfelhő kidolgozása. Az elmondások szerint autónkat szinte végtelen különböző módon törhetjük össze, természetesen elhagyhatunk feleslegesnek ítélt alkatrészeket, úgymint: sárhányók, ajtók, kerekek. A képekből (a PS2-es verzióból valók) ítélve a gépek modellezésével sem egy óvodást bíztak meg, mert a járművek csodálatosan néznek ki. A PS2-es változatban osztott képernyőn mérhetjük össze erőnket, az Xboxosban minden valószínűség szerint az interneten is.

Kiadó:	Activision
Fejlesztő:	Climax Group
Típus:	Szimulátor
Megjelenés:	2002. tavasza (PAL)

TransWorld Skateboarding

Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Barking Dog Studios
Típus:	Extrém sport
Megjelenés:	2001. ősze (NTSC)



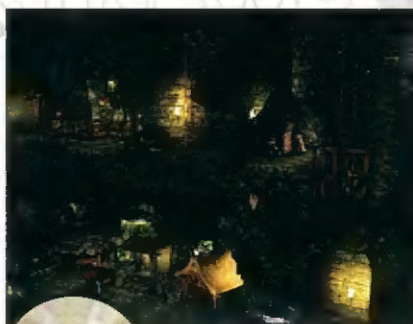
Extrém sportok frontján nem mutatkoznak a kifulladás jelei, az Xbox megjelenését követő fél évben legalább 10 ilyen játék jelenik meg a konzolra, ami talán a legvadabb Hawk/Mirra/Hoffman-fanatikusokat is meghátrálásra kényszeríti - ennyi játékot egyszerűen nem lehet végigjátszani! Az Infogrames TransWorld-trilógiájának (Surf, Snowboarding) tagjai közül eddig messze a Skateboarding a legkevésbé sikervárományos. Nem feltétlenül azért, mert rossz lenne, hanem azért, mert mindenki Tony Hawkra készül, és azzal szemben bizony alulmarad - itt csak tíz pálya van, és a deszkások közül is csak Burnquist neve ismerős. A valódi városokon (Barcelona, Rio, New York, London) alapuló pályákat megpróbálták feldobni némi randalírozással - nem ládákat kell széttörnünk, hanem tűzcsapokat kiönteni, és ilyenkor pluszpontokat lehet kapni a helyszínre



Xbox



gyűlő rendőrautók "meggrindolásával". További örömeiket jelenthet padok széttörése, szemetesek kiberítgatása és telefonfülkék kibevezése. A táj grafikája közepes, a versenyzők azonban meglepően jól néznek ki (trükközés közben mutogatnak, látszanak a tetoválásai, a ruhájuk lebeg a szélben). Meglátjuk majd, mire megy a Tony Hawk 2x-szel szemben, de utóbbi sorozat harmadik részét biztos, hogy nem fogja megszorítani.



Xbox

Kiadó:	Innonics
Fejlesztő:	SEK.ost
Típus:	Stratégia
Megjelenés:	2002. eleje (PAL)

adatunk: leásni a magmáig, mert csak az ottani fémmel tudunk olyan láncot kovácsolni, amivel ki lehet kötni Odin isten kutyáját - no comment...). Rengeteg dolgot találhatunk fel (az ébresztőórától kezdve a kocsmán át egészen a taekwondoig), és tucatnyi ellenféllel is megküzdehetünk. A tamagochi párhuzamot azért említhetjük meg, mert kicsiny lényeink jókedélyét is nekünk kell fenntartanunk; az egész napos meló után mindenkinek jól jön a pihenés, legyen szó akár sörözésről (ne feledjük, németek készítik a programot), akár hörcsög-nevelésről vagy horpasztásról. Ezt még sózzuk meg némi klánháborúval, kismillió küldetéssel és stílusos grafikával: ez lesz a Wiggles.

Wiggles

Ha sosem szeretted a Hupikék Törpikéket, mert állandóan vidám életet élnek, és még a legrendetlenebbnek is csak annyit nyomja a lelkiismeretét, hogy behordta a sarat a lakásba, akkor a Wiggles neked való lesz. Ezek a törpék nem kedvesek. Ezek a törpék karatézna, sőt, ha kell,



Jonny Moseley Mad Trix



PS2

A 3DO teljesen új vizekre evezett: elhagyták a fantáziát és a műanyag katonákat, és új játékuhoz leszerződtek egy bizonyos Jonny Moseleyt. Ha esetleg valaki előtt ismeretlen lenne az úriember, ő egy olimpiai bajnok síelő, aki mellest egy új extrém sport, a "freeskiing" úttörője is egy személyben. Ez a sport tulajdonképpen nem áll másból, mint különféle snowboardos trükkök előadásából, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy ehhez két deszkát használnak fel a versenyzők. A 3DO fejelei valószínűleg úgy dönthettek, hogy egy mezei extrém-sport-játékkal ma már nem nagyon lehet labdába rúgni, ezért ki kellett találni olyan dolgokat, amiket máshol nem próbálhattunk még ki.

Ezek egy része stílszerűen mindenként hidegen hagy (már akit nem dob fel, hogy a Colosseum előtt síelhet), ám vannak meglepően ötletes kezdeményezések is. Ilyen például az, hogy egy adott menetet nem csak egyszerűen visszanezhetünk, hanem arról filmet is forgathatunk: bármilyen kameraállásból felvehetjük büszkén sikló/guruló hősünket, és természetesen az eredményt el is menthetjük egy későbbi, barátok előtt történő gízolás céljából.



Kiadó:	3DO
Fejlesztő:	3DO
Típus:	Extrém sport
Megjelenés:	2001. december (NTSC)



Driven

Sylvester Stallone életpályája rendkívül változatos: az utóbbi időben erőszakos, másra tekintettel nem levő kamionost alakított, majd egy hirtelen váltással erőszakos, másra tekintettel nem levő rendőrt, aztán őszinte meglepetésünkre erőszakos/stb. hegymászót alakított, legutóbbi filmjében pedig megörökösödésünkre egy EMTNL autóversenyzőt formált meg (természetesen a filmek végére békés, törődő kamionossá/rendőrré/hegymászóvá/stb vált). A "színesz" Driven című munkáját tavasszal mutatták be mérsékelt sikerrel az amerikai mozik, de a visszafogott lelkesedés is elég volt hozzá, hogy a "híres" BAM Entertainment lecsapjon a jogokra. Nemrégiben előrukkoltak az első képekkel a játékból, ami nem más, mint egy agresszív autóverseny, kitálalt autókkal és pályákkal, habár a városi helyszínek valóságosak. A fejlesztők leginkább a film rajongóiból igyekeznek megélni, ugyanis sok eredeti ötletet nem vonultat fel a program, a látvány pedig egyelőre még elég pórias... Az egyetlen olyan dolog, amit komoly újításként értékelhetünk az az, hogy nagy hangsúlyt fektetnek a csapatmunkára: nem feltétlenül az a fontos, hogy mi nyerünk, hanem hogy az istálló minél több pontot kapjon. Ehhez néha nekünk kell kicsit lemaradnunk, hogy feltartsuk a többieket, végső esetben pedig egy koccanással ki is ejthetjük a legfőbb riválisat a mezőnyből.



PS2



Kiadó:	BAM Entertainment
Fejlesztő:	BAM Development
Típus:	Verseny
Megjelenés:	2001. ősze (NTSC)

Moto GP 2

A PlayStation 2-történelem eddigi egyetlen - és ebből adódóan legjobb - gyorsasági motorokat bemutató játékának a Namco cseppet sem meglepő módon már készíti a folytatását. A második rész há-



PS2

rom tekintetben könnyelhet el fejlődést: egyrészt a grafikán tuningoltak rengeteget (a képeken is látszik, hogy a motorosok sokkal részletesebb kidolgozásúak, az viszont elég siralmas, hogy a kerekek látványosan szögletesek); másrészt sokkal inkább szimulátor-jellegű lesz a program, mint elődje; harmadrészt pedig megduplázták az előző részben szereplő pályák számát (immár tíz betoncsíkon kergethetjük egymást). Egyelőre nincs hír róla, hogy a Moto GP 2 támogatná az internetes játéklehetőséget, de a négyes osztott képernyőt már beígérték.



Kiadó:	Namco
Fejlesztő:	Namco
Típus:	Szimulátor
Megjelenés:	2002. eleje (NTSC)



PS2/Xbox

Kiadó:	Universal Interactive
Fejlesztő:	Computer Artworks
Típus:	Túlélő horror
Megjelenés:	2002. tavasza (NTSC)

The Thing

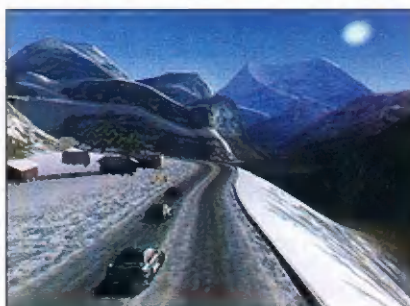
Az Extermination leírásánál V.Z. kolléga többször is utalt arra, hogy a játék hangulata leginkább A Dolog című filméhez hasonlít. Aki szerette a filmet, annak most jó hírünk van: teljesen autentikus forrásból - a film kiadójától - megkapjuk a folytatást PS2-n és Xboxon (a képek az utóbbi változatból valók). A játék stílusa is hasonlít kissé az Exterminationre: elhagyott bázisokat kell felkutatnunk (a sztori szerint egy kommandós-alakulat vezetői vagyunk, azzal a feladattal, hogy kiderítsük, mi is volt a hajcihő az antarktisi bázison, amitől mindenki meghalt), és meglehetősen ocsmányul kinéző szörnyeket kell leprítanunk. A legfőbb különbség abban van, hogy nem egyedül kell mászkálnunk, hanem egy ötfős csapat élén. Embereink között lesznek kommandósok, orvosok és mérnökök. A kommandósokra leginkább a harcokban számíthatunk, az orvosok feladata nyilván egyértelmű, a mérnökök pedig helyre tudják állítani az áramellátást, kinyitják a zárt ajtókat, és az információkat is ők tudják letölteni a számítógépekből - ráadásul menteni is náluk lehet. Hogy a pite még melegebb legyen, nekünk kell figyelni a lelki állapotukat: meg kell mutatnunk, hogy bíznak bennük (a Dolog ugyanis képes megszállni bármelyik emberünket), és csökkenteni kell félelmüket (minél többet kell fényben tartzkodnunk, nekünk kell előre mennünk, stb). A hangulat a helyén van, és a képek tanúsága szerint a grafikával sem lesz gond.



GTC Africa

Kiadó:	Rage
Fejlesztő:	Rage
Típus:	Verseny
Megjelenés:	2001. november (NTSC)

A raliversenyeket feldolgozó játékok meglehetősen népszerűek lettek az utóbbi időben, rengeteg ilyen program fejlesztésébe fogtak. A GTC Africa (GTC: Global Touring Challenge) nevéhez hűen a legforróbb kontinensre vezet minket, természetesen a legismertebb helyszínekre: a Szfinx lábánál és a piramisok között, a dél-afrikai tengerparton, Líbia sivatagjain át netán a kongói őserdőben kelhetünk versenyre. A közkinccsé tett képeken látszik, hogy ha az autók nem is, de a pályák mindenképpen tapsra érdemes módon vannak kialakítva. Arról még nincs hír, hogy mely versenyzők fémjelzik majd a játé-



kot (vagy ha már itt tartunk: egyáltalán lesznek-e igazi versenyzők a programban), de az autók az igaziak másai lesznek: Ford, Subaru, Peugeot, Mitsubishi, Skoda - minden cég képviselteti magát. Ha a játszhatóságot nem rontják el (megtalálják az arany középutat a teljes szimuláció és az arcade viselkedés között), nagyszerű játékokra van kilátásunk.



PS2

Wild Arms Advanced 3rd

Azok, akik a játék címéből következtetnek, ezúttal bizony rossz úton járnak: a Wild Arms Advanced ugyanis nem az új GameBoyra jelenik meg, hanem PS2-re. A program meglehetősen sokat változott, első ránézésre nem sokan mondanák meg, hogy a képek egy Wild Arms-játékból valók. Az izometrikus 2D-s megoldást cel shading eljárással díszített 3D-re cserélték, az eddigi karaktereket - noha átvették őket az új epizódba - teljesen átrajzolták; Jet, Virginia és Clive is visszatér. A játék leegyszerűsödése az ASK-rendszer, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy ■ párbeszédek során ■ mondatok

legfontosabb szavait mi válasszhatjuk ki egy listából. Tőlünk függ, hogy agresszíven avagy kedvesen beszélünk valakivel, megkérjük valakit, hogy csatlakozzon hozzánk, vagy esetleg elküldjük melegebb éghajlatokra. Hogy ezt minél inkább átélhessük, nagy figyelmet fordítanak a szereplők arckifejezésére. Noha még csak a japán megjelenés dátuma ismert, a Sony szerint igyekezni fognak a fordítással. Hajrá!



Kiadó:	Titus
Fejlesztő:	Sony
Típus:	RPG
Megjelenés:	2002. január (Japán)

Burnout

Manapság, amikor mindenki a Gran Turismo 3-ért lelkesedik, igen nagy bátorságra vall előrukkolni egy autós játékkal. A Criterionnak van vér ■ pucájában, mert pár hónap múlva kiadják Burnout című játékukat (ami egyébként sokáig SRC, azaz Shiny Red Car munkanéven futott). A Burnout meglehetősen egyedi lesz: olyan játékok keverékéről van szó, mint ■ Carmageddon, a Driver, vagy a régi Need for Speedek. Tulajdonképpen egy városi autóversenyről van szó, amit jónéhány újdonsággal ruháztak föl. Ilyen például a városi forgalom, ami igencsak jelentős lesz: minden pályán legalább 300 békés mazsola fog velünk együtt közlekedni. Erre gondoltak a készítő is, és igen nagy gondot fektettek a karosszéria menet közbeni változásaira, azaz autónkat rengeteg módon törhetjük össze. Ennek az önmagában csodás dolognak azonban van egy kellemetlen folyamánya is: nem valódi kocsikkal tehetjük meg ezt, hanem olyanokkal, amiket a készítő talált ki (ki-ki döntse el, hogy megéri-e feláldozni az igazi autót a törhetőség oltárán, vagy sem; szerintünk mindenesetre igen, legalábbis egy ilyen arcade játékban). Szintén érdekes, hogy lesz egy pulzusmérő is, ugyanis ■ játék egyik célja az, hogy sofőrünket minél többször a szívroham közelébe kergetjük - azaz ■ óvatos vezetés nem lesz javallott!

Kiadó:	Acclaim
Fejlesztő:	Criterion
Típus:	Verseny
Megjelenés:	2001. november (NTSC)



Sgt. Cruise

Segítsünk szegény Cruise őrmesternek, az idegenek már megérkeztek, neki pedig még ideje sem volt, hogy rendesen felöltözzön, éppcsak egy pár pisztolyt, egy gépágyút, pár gránátot, egy lézerágyút, egy rakétaveetőt, egy éles kést, egy kevés töltényt és két uzit tudott magához venni. No meg egy boxeralsót. Ezzel a meglehetősen debil bevezetővel kezdődik a Titus játéka, amely - legalábbis grafikájában - már most, ■ megjelentés előtt másfél évvel is ■ kiadó legszebbjének nevezhető. Ahogy az a képekből is kitűnhet, az őrmestert irányítva kell mindenkit letakarítani ■ képernyőről, úgy, ahogy azt már jópár játékban megtehettük (ilyen volt a régi Loaded, vagy az újabb Expendable is), a különbség csupán a grafika minőségében van. Hősünket 30 pályán vezethetjük át, és természetesen mindegyiken található egy böhöm méretű főellenség is, akit csak különleges pirotechnikai mutatványok után tudunk levadászni. De megéri, ugyanis minden második pályán ■ megölt főellenség hullájából kiesik egy újabb ruhadarab, és mindegyik különleges képességekkel (láthatatlanság, extra gyorsaság, hatékonyabb tüzerő) ruhazza fel Cruise-t. Mostanában sokat suttognak arról, hogy készülő a GameCube változat is, de hivatalos bejelentés eddig nem született.



Kiadó:	Titus
Fejlesztő:	Titus
Típus:	Akción
Megjelenés:	2003. tavasza (PAL)



EA SPORTS



Lassan megérkezik a nyár és közeleg az ősz. Ernek a térművel az emberfia általában nem szokott örülni, bár az ősznek is megvannak a maga bájai. Mindenesetre itt vannak ügyeiből a nagykereskedelmi műveltség, de komoly szemmel nézve hasonló fortélyokkal bír, hogy az Electronic Arts EA Sports divíziója is az ősz-téli szezónban hozza ki mindig kedvelt sportprogramjait adott egy aktualizált változatát. Az idén sincs ez másképp, s itt is megismerjük ama időszerű szokásukat, hogy (nyilván a nyárról a téli évszámot eltekintve) több programra is megírják a programozók sőt úgy tűnik, hogy még nem írták le (teljesen) az előző téli szezoni konzolokat (PCX, PS2, Xbox).

F1 2001

Nosza, elsőre mindjárt egy kakukktójs, ez a program ugyanis nem a 2002-es évszámot viseli – persze nincs semmi gond, ez a program ugyanis (legalábbis a nevében) rendszeresen egy évet csúszik. Az évszám arra is vonatkozik, hogy a 2001-es Formula 1-es évad minden hivatalos versenyzőjével és helyszínével találkozunk a játékban. Az ígéretek szerint egy minden eddiginél valóságosabb, igazi élettel teli környezetet találkozzunk. A nézők hullámoznak, egy-egy szebb előzésnél pedig felmorajlanak. Folyamatos rádiókapcsolatban állunk a kisegítő személyzetünkkel, akik tájékoztatnak minket a versenytársaink éppen aktuális pozíciójáról vagy az időjárás várható változásairól. A pálya szélét sem kizárólag a kavicságyak fogják alkotni, találkozunk a különböző, veszélyekre és akadályokra figyelmeztető zászlókat lengető emberkéekkel is. Nagy újtásnak ígérkezik az ún. "interaktív boxutca", magyarul a verseny már a depóban is eldőlhet, egy tapasztalatlanabb versenyző súlyos másodperceket (és ezáltal helyezéseket) veszíthet egy-egy rosszabbul kivitelezett kiállítás folyamán, ráadásul a szerelőink "hangulatát" befolyásolja a versenyzésünk, egy rossz menet esetén idegesebbek, felajzottabbak, ezzel is csökkentve a boxmunka eredményességét, és nem utolsósorban mi is beleszólhatunk a munkájukba! A beállítási, tuningolási lehetőségeink és a szerelők animációi minden eddiginél részletesebbek lesznek. Ha mindezekhez hozzáteszük a valóságos időjárás elemek szerepeltetését, az ellenfelek mesterséges intelligenciájának továbbfejlesztését (mely szerint mindenki folyamatos pozícióharcot folytat a pályán verseny közben és előzget, nemcsak egymás mögött halad, mint a birkák, eltérő vezetési stílusokban az egyes versenyzőknél), valamint a konzolos verziókban a "challenge mode"-ban megnyerhető új játékmódokat, egy nagyszerű kis Forma 1-játékkal leszünk gazdagabbak.

A "challenge mode" központi szerepet kap a játékban: különböző ügyességi és időlimites feladatokat kell teljesítenünk, és ez alapján kapunk egy besorolást. Ez a besorolás determinálja, hogy milyen opciókat érhetünk el a játékban. Erre jó példa a következő: amíg nem teljesítjük a "variable weather challenge"-t, a gép nem enged, hogy az opciók menüből változtassuk az időjárást. Ezáltal akár egy oktató résznek is felfogható, itt tudjuk elsajátítani a különböző technikákat és taktikákat. Három új egyjátékos és négy új multiplayer mód is helyet kapott a játékban, nagy részüknek eleddig csak a nevét lehet tudni, konkrétumokat még nem közöltek, úgyhogy nem fárasztunk titeket a felsorolással (mindenesetre lesz négy részre osztott képernyős többjátékos mód is).



PS2/Xbox



2001

NHL 2002

A forró kipufogók és gumik után térünk be a nem kevésbé forró hangulatú jeges arénák világába. Elsőként egy új kameraállást emelnék ki, mellyel a játékos szemszögéből is követhetjük az eseményeket – ami jól hangzik, az meg már megint más kérdés, hogy ez mennyire lesz használható. A játék folyamán pontokat gyűjtögethetünk, melyeket ún. NHL-kártyákba fektethetünk, s ezek segítségével különféle játékos tuningolásokat, cheateket és egyéb mókás dolgokat hozhatunk elő. Im már kreálhatunk magunknak saját játékost is, ha a meglévő 30 NHL csapat és 20 nemzeti válogatott tagjai nem elégítenék ki kényes izlésünket.



PS2/Xbox

Lesz egy "indulat-méter" (nahát! – pedig a hoki ANNYIRA békés sport), amely természetesen a, hogy is mondjam, "érzelemdúsabb" szituációkban változik és nemcsak játékosainkra, hanem a közönségre is hatással lesz – ez eltérő reakciókat vált ki a hazai és az idegenbéli publikumból is. A többféle nehézségi szint mellett hatféle játékmód közül válogathatunk. Jim Hughson veterán kommentátorunk mellé csatlakozik egy újabb úriember, Don Taylor személyében – reméljük valóban színesedni fog ezáltal a közvetítés. A különböző, okosan megválogatott kameraállásokból történő visszajátszások és az ígéretek szerint valósággal mozszerűen megvágott apróbb jelenetek szinte egy történetet kölcsönöznek majd a mérkőzésnek. PS2-n a karrier módban indulhatunk a Stanley-



PS2



Xbox



kupában is, és ezt, valamint a szezon módot akár multiplayerben is elindíthatjuk (hogy Xboxon is így lesz-e, arról nem szól a fáma). Reménykedjünk, hogy kijavítják az előző rész bosszantó hibáit, úgymint azt a felháborító bugot, hogy a cserepad előtt elhaladva elképesztően szaggat a program, valamint, hogy egy felpályáról(!) elengedett lövést 10 esetből 9-szer beenged a kapusunk, mert mellényül...

Madden NFL 2002

Egy nem kevésbé agresszív sportág következik a sorban: az amerikai futball. Noha kis hazánkban nem tolonganak a rajongói, mindenképp érdemes említést tenni róla. (Én speciel sosem értem, miért jó az, ha "kicsi" rakás-t játszik egy tucatnyi száz kiló fölötti fickó egy nagy barna tojás kegyeiért, ami már rég nincs ott alul, és különben sem tudom megfogni, majd pontosan elrúgni a lehetetlen alakja miatt). Külön kell választanunk az első- és másodgenerációs konzolokra megjelent változatokat, ugyanis a hardverháttérből adódóan lényeges különbségek vannak. Kezdjük a kicsikkel! Játshatunk a "Madden Classic" módban, melyben újra átélhetjük azokat a pillanatoakat, amik meghozták a sikert a sorozatnak, új Madden-kártyákban találkozhatunk immár a vezérszurkolókkal is. Átírták az edzés részt, ahol maga John Madden segít bennünket abban, hogy kitanuljuk a foci ABC-jét és a tökéletesítésük tudásunkat, a Madden-méter bevezetésével pedig nyomon követhetjük játékosaink erőállapotát. Egy rúgásjelzőt is kapunk, amely a technikai alapokon nyugvó rúgástechnikát segíti majd. Egy új móddal is találkozunk, amely a rejtélyes "Two-minute drill" névre hallgat, ez egyfajta játék-a-játékban opció, melyben pontokat szerezhethetünk különféle védekezési és támadási formulákkal. A "nagytestvérek" minden előbb felsoroit újítást tartalmaznak, természetesen jóval igényesebb grafikai megvalósítással – ami azért alapvető követelmény. Itt új arcmimikát, testfelépítést és százas nagyságrendnyi új animációt ígérnek a készítőik – méghozzá nemcsak a játékosokat illetően, hanem a pálya szélén flangáló (és gyakran a gutaütés határán álló) edzőkre vonatkozóan is. Ezen túlmenően ezekben a verziókban már helyt kapott egy komplett csapatkreatőr opció tokkal-vonóval, a sisaktól a stadionig mindent megszerkeszthetünk. A visszajátszásoknál olyan kameraállásokat is ígérnek, amiket egy TV-közvetítés keretében technikailag nem lehetne megoldani (pl. virtuálisan megtudhatjuk, hogy milyen látvány (szerencsére az érzést nem tudhatjuk magunkénak), ha egyszerre húsz drabális főszer ugrik a fejünkre...



N64/PSX

/PS2/DC/Wii



PS2

NBA Live! 2002

A kosárlabda is leginkább amerikai örület, de Európában (így nálunk is) rengeteg rajongója van. A program kirakatemberének most a Houston Rockets játékosát, Steve Francis-t kérték fel. Ő volt az alany a motion capture technológia használatánál és nem utolsósorban a designnál is segédkezett. Rengeteg új mozdulatsor, kosárra dobás, blokkolás, zsákolás, lepattanó szerzés és meggyász került a programba. Azt gondolom senkinek sem kell különösebben taglálni, hogy ezek a kosaras gyerekek mekkora színészek és milyen hihetetlen fizimiskákat kényszerít maguknak kreál(tat)ni – ha minden igaz, itt az összes játékos felismerhető lesz, akárcsak a valóságban, mindenre figyeltek a frizuráktól kezdve a tetoválásokon át a viselt kosárcipőfajtáig bezárólag. Mivel az is a show és a felhajtás része, hogy olyan lazák, mint egy szumós gatyája az átlagemberre, ezért nemcsak a kosárszerzéseknél, hanem egy másik játékkal vagy akár a bíróval való veszekedéseknél, pacsiknál, ünnepléseknél is találhatunk új animációkat (mintegy 50 újat kapunk majd). Az automata visszajátszásnál két új kameraállást láthatunk, a Jam és a Swat Camet. A program csiszolásában mindenesetre az animációk tökéletesítése viszi majd el a prímet, erre fektették a legnagyobb hangsúlyt. Aki szereti, ha egy csapatjátékban kézzel is a labdához lehet érni, biztosan komálni fogja a programot.



PS2



PS2



PSX/PS2/Xbox

NASCAR Thunder 2002

Térjünk vissza a technikai sportokhoz! A Nascar verseny grafikai motorját ugyanaz a brigád követi el (Tiburon Studio), amelyik a Madden NFL-ért felelős, és állítólag minden eddiginél több autó egyidejű megjelenítését teszi lehetővé. A háromdimenziós vezetőfülke megvalósítása, a dinamikus fényeffektek (lesz persze éjjeli verseny is), az eddigi legrészletesebb autó- és pályakidolgozás a szerzők szerint meg sem kottyannak ennek az engine-nek. (Úgy legyen, hisszük, ha látjuk!) A kocsik úgy törnek, mint a valóságban, de legalább megvan az a jó érzésünk, hogy a lerepülő alkatrészeink a többieket is zavarják a továbbhaladásban, akárcsak a elcsöppentett olajfoltok és a kocsinkból kiszálló füst – lehet, hogy a helyes taktika az lesz, ha porrá zúzzuk magunkat az élen haladva? Az új karrier módban több szezonon keresztül is versenyezhetünk, ezalatt új pilóták is a reflektorfénybe kerülhetnek, míg az idősebbek visszavonulnak. A program tartalmazza a jelenlegi Nascar versenyek mind a 23 pályáját, beleértve a új Chicagoland és Kansas Speedwayeket is, és a új Dodge-ok is irányíthatóak benne, természetesen az aktuális szezonra frissített pilótalistával, és a csapateditor sem hiányozhat. Multiplayer módban akár négy részre osztott képernyőn is versenyezhetünk majd (hej, de jó is lesz, ha rögtön a start után négyen fordulnak szembe a mezőnyrel!), a egyjátékos módok változatlanok maradnak. Referenciának talán elég annyi, hogy egy Nascar-versenyző, Dale Earnhardt Jr. is azt nyilatkozta, hogy a játék annyira reális, hogy ezen fog gyakorolni versenyek előtt. Azért senkinek sem javaslom, hogy pár óra játék után bátran küldjön meg egy Chevyt vagy egy Dodge-ot a daytonai pályán...



PS2/Xbox



FIFA 2002



PSX/PS2/GC



PS2



PS2



Gamecube

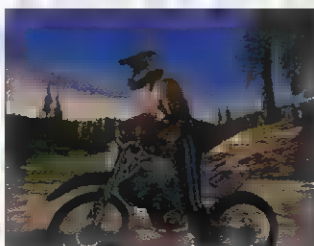
Az előző hírek rovatában már olvashattatok a játékról, azóta újabb információk nem érkeztek, de azért egy pár új Gamecube-os és PS2-es képpel tudunk szolgálni.

Supercross 2002

Mindössze egy pár szép PS2-es képet tudunk bemutatni a programról, még a megjelenési dátuma sem konkretizálódott.



PS2



A körülmények fatális összetétele miatt lemaradtál valamelyik számunkról?
Nemcsak a videonétój játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjait is?

Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

(A részleteket megtalálod a befűzött kártonon, a megrendelőlapon.)

2001/01 és 2001/02 2001/03 és 2001/04 2001/05 és 2001/06 2001/07 és 2001/08 kapnak **hanem részli**
2001/09 és 2001/10 is tartalmaz a feljebb egy PlayStation 2!



DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3

VEGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK

2001/01



FINAL FANTASY IX
SHENMU
TOMB RAIDER 4
MARIO PARTY 2

VEGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMU
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO
ELDORADO

VEGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA MAJORA'S

2001/02



LURII 2
RECORD OF
LODGE WAR
SPEED DEVILS

VEGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO
ELDORADO
BREATH OF FIRE 4

2001/03



C-12
DARKSTONE
OH!
TUROK 3

VEGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
ROK 2
WORLD IS NOT
ENOUGH

FEAR EFFECT 2
ORPHEN

2001/05



ALONE IN THE
DARK IV
BANJO TOOTIE
TIME SPLITTER
ARMORED CORE

VEGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT
ENOUGH!

2001/06



THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD
PARTY

VEGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE
DARK IV

2001/07



GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S
SCARIEST POLICE
CHASE
SONIC
ADVENTURE 2

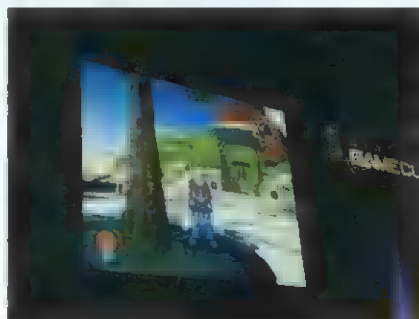
VEGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2

2001/08

NINTENDO

Augusztus 23-tól 25-ig tartott ■ Nintendo szokásos évi kiállítása Japánban, amely igen fontos lépés volt a GameCube életében, ugyanis ■ konzol csak most, két héttel a japán megjelenés előtt mutatkozott be otthonában. Mindenki nagy várakozással figyelte a SpaceWorldöt és az új Miora és Zeldára várt. Sokan abban is reménykedtek, hogy esetleg valamelyik már játszható állapotban lesz, netán még idén megjelenik.

Sajnos egyik feltételezés ■■■■ jött be, a Miora jövő nyárig, ■ Zeldára pedig még tovább kell várakoznunk. Alábbi összeállításunkban csak azokat a programokat mutatjuk be, amelyek itt debütáltak (a szintén bemutatott Soul Calibur 2-ről pár oldallal arrébb olvashatsz, a többi játékról pedig 01/08. számunkban, az E3 bemutatók között). A feltüntetett megjelenési időpontok Japánra vonatkoznak, az amerikai NTSC és PAL-verziókra természetesen ezután még bőven várni kell.



1080° Snowboarding 2

A SpaceWorld egyetlen igazi meglepetése – már a Zelda radikális designváltása mellett – az volt, hogy kiállításra kerül ■ Nintendo 64 legjobb (nem, mintha annyi lett volna...) snowboardos játékanak második része. Igaz, még nem volt játszható, és a japán közönség is nagy ívben... nem foglalkozott vele, viszont az amerikai/európai sajtó az egyik legjobb programnak választotta. Magáról a játémenetről még semmi konkrétum nem derült ki, az biztos, hogy a grafikával aratni fog! A Left Fieldes srácok azt nyilatkozták egy interjúban, hogy eddig csak az engine-t készítették el, minden más dolog csak ezután jön. Akárhogyis, látva ■ képeket és a videókat, nagyon meg kellene erőtteni magukat, hogy rossz játékot csináljanak belőle!

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Left Field Studios
Típus:	Extrém sport
Megjelenés:	2001. évi második felét





SPACEWORLD 2001

Legend of Zelda

Talán nem túlzás azt mondani, hogy mindenki az új Zeldára várt a SpaceWorldön. Ugyan tavaly már bemutattak egy rövid videót az – egyelőre – egyszerűen Legend of Zelda néven futó játékból, most kiderült, hogy arra bizony keresztet vehetünk. Miyamoto úr ugyanis idén januárban úgy döntött, hogy a látvány nem tetszik neki, és ezért mindent (!) messzire hajítottak a játékból, és az utolsó bitig újraírták a programot. Az új design vegyes érzelmeket váltott ki a jelenlévők-ből: a japánok testületileg el-
ájultak tőle, annyira bejött nekik, viszont a nyugati sajtó meglehetősen fanyalogva reagált a változásokra (ezeket bemutatandó közlünk egy képet a tavalyi Zelda-inkarnációból is). A főszereplő sokkal fiatalabbnak néz ki, mint az eddigi Zeldákban bármikor, és a program teljesen rajzfilmszerűvé változott – felhasználva a cel shading grafikai megoldást. Technikailag persze a játé-



▲ Ilyen volt (Zelda 2000-ben)

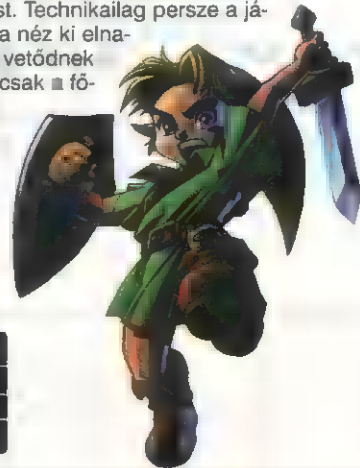


■ Ilyen lett (Zelda 2001-ben)



ték az egyik lefejtettebb konzolon, hiába néz ki elnagyoltan hősünk, a fények "realisztikusan" vetődnek arcára, és nagyon jól van animálva. Nemcsak főhősön, hanem egész játékon látszik, hogy fiatalabbnak készült, rengeteg vicces, eltúlzott mozdulat, illetve rajzfilmekből untig ismert jelenet (pl. szörnyek még futnak kicsit a levegőben, mielőtt lezuhannának). Bízunk Miyamoto úrban, csak tudja, hogy mit csinál (bár saját külön bejáratú Nintendo- és Zeldománunk, V. Z. is húzta kicsit a száját)!

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Nintendo
Típus:	Kaland
Megjelenés:	2002. vége

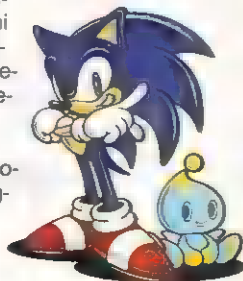


Sonic Adventure 2

Augusztusi számunkban olvashattatok DC-s Sonic Adventure második részéről. A SpaceWorld előtt egy nappal jelentette be a Sega, hogy a játékot kiadják GameCube-ra is, ráadásul kiállításon már játszani is lehetett vele. Mivel a játék egy egyszerű átirat lesz, zérus fejlesztéssel, túl sokat nem várunk tőle – csak azt, ami már az eredetiben is benne volt: eszelős gyorsaságot, változatos játékmene-

tetet, no és azt, hogy süninkkel végre egy Nintendo-masínán is szétrúghassuk Dr. Robotnik hátsóját.

Kiadó:	Sega
Fejlesztő:	Sega
Típus:	Akcio
Megjelenés:	2001. vége



Mario Sunshine

Miyamoto úr egyik kreálmánya, a Nintendo talán legismertebb teremtménye, Mario természetesen nem kerüli el ■ GameCube-ot. Szegény jószág rajongói azonban nem örülhetnek túlságosan, ugyanis Marióra várni kell még legalább egy évet. Az új epizódról meglehetősen kevés dolog került ki, Miyamoto szerint azért, hogy ne hogy valaki lemásolja az ötleteiket; ■ cinikusabbak viszont inkább azt suttojják, hogy még igen képlékeny állapotban van a program. A bemutatott videó egy grafikailag nem sokat mutató játékot ábrázolt:



Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Nintendo
Típus:	3D platform
Megjelenés:	2002. nyara

■ hatalmas várost ugyan néha teljesen be lehetett látni, ám túl sok köszönet nem volt benne, a textúrák ugyanis nem voltak szebbek a Mario 64-ben látottaknál (a hangok egyenesen abból voltak kiszedve). Mario figurája azonban igen kidolgozott, az arca többféle érzelmet tud kifejezni, a fáradtságtól ■ rémületig, csak azt nem árulták el senkinek, hogy ■ hátán található szerkezet mire való. Vajon fegyverként lehet majd használni? Vagy ■ videóban több helyütt látott szívárványokhoz lesz köze? Biztosat még nem lehet tudni, de ha kiderül valami, akkor természetesen arról azonnal tudósítani fogunk!

Rune

Az N64-éra egyik legnagyobb érvágása ■ Nintendo számára a SquareSoft elváltása volt. Mintha a cég távoztával minden olyan vállalat, amelyik RPG-eket szokott fabrikálni ráérő szabadidejében, szintén fogta volna magát, és lelécelt volna – ■ nagyon gyenge Quest 64 mellett nem sok ilyen próbálkozás jelent meg (persze most a



Kiadó:	From Software
Fejlesztő:	From Software
Típus:	RPG
Megjelenés:	2002. eleje

ilyen veszély nem fenyeget, a From Software viszonylag hamar kiadja a Rune-t, ráadásul megkezdtek ■ munkálatokat egy másik RPG-n, a Gold Star Mountainen is). A játék csatarendszere különféle kártyák használatára épül – a fejlesztők a Magic: The Gatheringhez hasonlították a rendszert. A vadonban, illetve labirintusokban vándorolva kisebb logikai feladványokat hajthatunk végre, illetve ládákat foszthatunk ki. Amikor támadnak a szörnyek, a paklink lép elő főszereplővé; ahogy ■ Magicben, itt is minden – ■ lények megidézésétől a defenzív és offenzív varázslatokon át ■ gyógyításig – a lapjárásunkon múlik. Az egyes kártyák eltérő mennyiségű rúnába kerülnek, ezeket ■ győztes csaták után tölthetjük fel. A játék lényege, hogy ■ lehető leg-erősebb paklit összeállítva eredménnyel vehessük fel ■ harcot a királyságunkat elnyelő ködöt irányító varázsló ellen.



Bomberman Generation

Bomberman mindig is ■ Nintendo egyik biztos támaszának számított, és természetesen ■ Hudson nem hagyja ki ■ GameCube által nyújtott lehetőségeket. A jó öreg bombarakosgató ezúttal teljes 3D-ben jelenik meg, ráadásul ■ Sega által feltalált cel shading grafikát alkalmazza. A játék keveri a hagyományos Bomberman-elemeket az újításokkal: a szörnyek továbbra is kötött útvonalon közlekednek, ám ■ bombák immár nem csak derékszögben robbannak, hanem a tájhoz méltóan teljes 3D-ben. Ha tovább nyomjuk ■ bombadobás gombját, figuránk egy dupla méretű pukkanószert hagy el maga mögött, ráadásul ezeket az erősebb robbanószereket különféle extra dolgokra is használhatjuk: a folyó melletti fát kirobbantva hidat eszközálhatunk magunknak, a kastély kapujánál alkalmazva pedig a fémrácsokat durranthatjuk szét. Bombermanunk ráadásul utazásai alatt kis állatokat, ún. karbonokat szedhet össze, ezek különféle képességekkel ruházzák fel őt – extra gyorsaság, sérthetlenség, stb. Egy korábbi Bomberman epizódban – ■ Tournamentben – ezeket a kedvenceket össze is ereszthettük egy barátságos harc erejéig, remélhetőleg ezt a Generationból sem hagyják ki. Szerencsére nem hanyagolják ■ többjátékos módot sem, négyen is küzdhetünk majd egymás ellen.

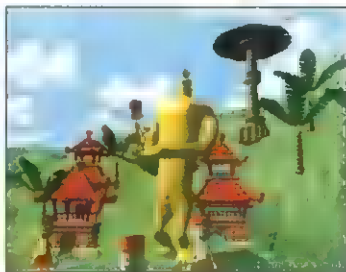
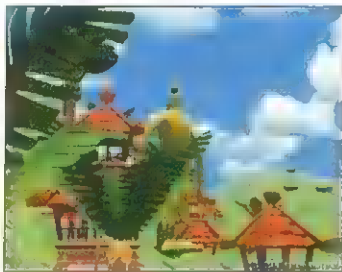


Kiadó:	Hudson Soft
Fejlesztő:	Hudson Soft
Típus:	Ügyességi
Megjelenés:	2002. második fele

Doshin the Giant

Doshin eredetileg még N64 DD-re jött volna ki (ez a N64 kiegészítője lett volna), ám annak korai halála – már a megjelenést is alig érte meg – miatt inkább talonba rakták egy kicsit, és csak most, a GameCube megjelenésével vették újra elő. A sárga óriás – ő Doshin – célja, hogy segítse az embereket, ebben kell őt vezérelnünk. Ha ■ lakosság-nak tetsző dolgokat cselekszünk (pl. fákat ültetünk, új területeket csatolunk földjeikhez, eltaposunk az őket fenyegető állatokat), akkor szíveket kapunk, ebből egy rakatot

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Merigul
Típus:	Stratégia
Megjelenés:	2002. első fele



összegyűjtve Doshin megnő egy kicsit. A túlzott jótékonykodás is ártalmas lehet, ugyanis ha óriásunk túl nagy lesz, akkor nem lát el a talpáig, és hajlamos összetaposni a házakat emberestül. Mivel egy óriásról van szó, talán természetes, hogy kedvünk szerint alakíthatjuk a környezetet: egy ugrásunk alatt még a legmagasabb hegycsúcsok is belapulnak, de egy erőteljes rántással meg is magasíthatunk kisebb földdarabokat – így akár hidat is verhetünk két távoli sziget között. A grafikában semmi jelentőset vagy forradalmi nem vettünk észre, ez talán annak köszönhető, hogy néhány dolgot (például Doshin modelljét) megtartottak a régebbi változatból.

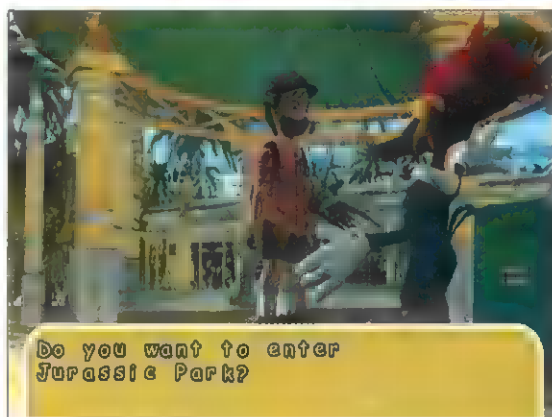
Universal Studios

Az egyik első játék, amit bejelentettek a GameCube amerikai megjelenésének napjára a Kemco meglehetősen furcsa játéka volt – ■ SpaceWorldön már ki is lehetett próbálni. Ez a játék a Universal Studios legnagyobb filmsikerein alapul, minden nagy filmjük alapján készített a Kemco egy virtuális vidámparkot, mindegyikben jó pár feladattal, minijátékkal. A Jurassic Parkosban (eddig csak ebből vannak képeink) például az egyik ilyen feladat ■

Kiadó:	Kemco
Fejlesztő:	Kemco
Típus:	Minijátékok
Megjelenés:	2001. decembere



menekülés egy T-Rex elől egy dzsippel, de lesz itt dinofelismerő játéktól a célba lövésig minden, mi szem-szájnak ingere. Az őslények mellett lesz még vidámpark, ami Casper világán alapul, lehetőségünk lesz a Vissza a jövőbe-filmeket is megjárni és reitghe-tünk majd a Cápától is. A program grafikája nagyon szép, főként ahhoz képest, hogy ■ megcélzott réteg ■ 10 éven aluli gyermekek népes csoportja. Mivel láthatólag nagyon büszkék rá a fejlesztők, említsük meg, hogy az egyes feladatokat nem más magyarázza el, mint Woody Woodpecker, a harkály.



Doubutsu Bancho



A végére hagytuk a csemegét, az idei SpaceWorld legidiótábbjátékát, amelynek címét Animal Leaderre, azaz Állatvezérre lehetne fordítani. Kezdetben vala egy rózsaszín malac – ezek vagyunk mi. Ment ■ malac, mendegélt, egyszer csak rájött, hogy ő lesz az állatok királya – nosza nekiállt felfalni a többi állatkát a vidéken. A gének összjátékának köszönhetően malacunk feje ugyan érintetlen maradt, ám az elfogyasztott állatok függvényében teste mindenféle mókás lényé deformálódott: ha tigris evett, hatalmas karmai és csikjai nőttek, ha kígyót, akkor megnyúlt a teste – de a feje akkor is egy rózsaszín malackáé maradt. Mindehhez vegyük hozzá, hogy a játék grafikája kizárólag kockákat képes megjeleníteni, nem kevésbé idiotikussá formálva tovább az amúgy sem épelméjű összképet. Ugyan disznóság, de kiéhezve várjuk!

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Saru Entertainment
Típus:	Third-Person
Megjelenés:	2002. márciusa

PlayStation-2-játék megjelenések (Amerika, NTSC)

Cím	Megjelenés	Kiadó
<i>Tales of Destiny 2</i>	11.szept	Namco
<i>Rescue Heroes: Molten Menace</i>	15.szept	Knowledge Adventure
<i>X-Men Mutant Academy 2</i>	18.szept	Activision
<i>Tiny Toon Adventure</i>	18.szept	Crave
<i>Spider-Man 2 Enter: Electro</i>	18.szept	Activision
<i>Looney Tunes: Sheep Raider</i>	18.szept	Infogrames
<i>Hot Wheels Extreme Racing</i>	19.szept	THQ
<i>NBA Shootout</i>	25.szept	Sony
<i>Syphon Filter 3</i>	25.szept	Sony
<i>The Weakest Link</i>	01.okt.	Activision
<i>NASCAR Thunder 2002</i>	02.okt.	Electronic Arts
<i>Castlevania Chronicles</i>	09.okt.	Konami
<i>Razor Racing</i>	09.okt.	Crave
<i>Power Rangers Time Force</i>	11.okt.	THQ
<i>Dexter's Lab</i>	15.okt.	BAM! Entertainment



► *X-Men Mutant Academy 2*

PlayStation 2-játék megjelenések (Amerika, NTSC)

Cím	Megjelenés	Kiadó
<i>Paris-Dakar Rally</i>	15.szept	Acclaim
<i>Arctic Thunder</i>	18.szept	Midway
<i>Project Eden</i>	18.szept	Eidos
<i>NHL 2002</i>	18.szept	Electronic Arts
<i>Monster Rancher 3</i>	20.szept	Tecmo
<i>ICO</i>	25.szept	Sony
<i>SpyHunter</i>	25.szept	Midway
<i>F1 2001</i>	25.szept	Electronic Arts
<i>Thunderstrike</i>	25.szept	Eidos
<i>Soul Reaver 2</i>	25.szept	Eidos
<i>NHL Hitz 20-02</i>	25.szept	Midway
<i>Silent Hill 2</i>	25.szept	Konami
<i>Kessen 2</i>	27.szept	Koei
<i>Soldier of Fortune</i>	28.szept	Majesco
<i>NASCAR Thunder 2002</i>	30.szept	Electronic Arts
<i>GoDai Elemental Force</i>	01.okt.	3DO
<i>Shadow Man 2 Second Coming</i>	01.okt.	Acclaim
<i>Grand Theft Auto 3</i>	02.okt.	Rockstar Games
<i>Mummy Returns</i>	02.okt.	Universal Interactive
<i>OKAGE: Shadow King</i>	02.okt.	Sony



► *Project Eden*



► *Grand Theft Auto 3*

Dinamikus-2-játék megjelenések (Amerika, NTSC)

Cím	Megjelenés	Kiadó
<i>Mat Hoffman's Pro BMX</i>	12.szept	Activision
<i>Ooga Booga</i>	12.szept	Sega
<i>Phantasy Star Online ver.2</i>	12.szept	Sega
<i>Heavy Metal: Geomatrix</i>	14.szept	Capcom
<i>PBA Tour Bowling 2001</i>	16.szept	Bethesda
<i>Sega Sports NFL 2K2</i>	18.szept	Sega
<i>Propeller Arena</i>	25.szept	Sega
<i>Alone In The Dark 4</i>	26.szept	Infogrames
<i>Conflict Zone</i>	03.okt.	Ubi Soft
<i>Bombberman Online</i>	16.okt.	Hudson Soft



► *Propeller Arena*



► *Gran Turismo 3: A-Spec*

Amerikai játékeladási toplista

Cím	Géptípus	Kiadó
<i>Gran Turismo 3: A-Spec</i>	PS2	Sony
<i>NBA Street</i>	PS2	Electronic Arts
<i>Super Mario Advance</i>	GBA	Nintendo
<i>Sonic Adventure 2</i>	DC	Sega
<i>Twisted Metal: Black</i>	PS2	Sony
<i>Final Fantasy Chronicles</i>	PSX	Square EA
<i>Tony Hawk's Pro Skater 2</i>	GBA	Activision
<i>Pokémon Gold</i>	GBC	Nintendo
<i>Legend of Zelda: Oracle of Seasons</i>	GBC	Nintendo
<i>Pokémon Silver</i>	GBC	Nintendo
<i>Legend of Zelda: Oracle of Ages</i>	GBC	Nintendo
<i>Gran Turismo 2</i>	PSX	Sony
<i>MX 2002</i>	PS2	THQ
<i>Mario Party 3</i>	N64	Nintendo
<i>NASCAR Heat 2002</i>	PS2	Infogrames

PREPLAY

A világ legjobb játékaival előre megjelölt
témák és játékok szerepelnek.

- ★★★★★ *Phantom* (PlayStation 2)
- ★★★★ *Final Fantasy: Crisis*
- ★★★★ *Mapa* (PlayStation 2)
- ★★★ *Final Fantasy: Crisis*
- ★★ *Final Fantasy: Crisis*
- ★ *Final Fantasy: Crisis*

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális
sikerűzenítés**

Előnézésre körülbelül erre számíthatunk.
A remény hal meg hamar...

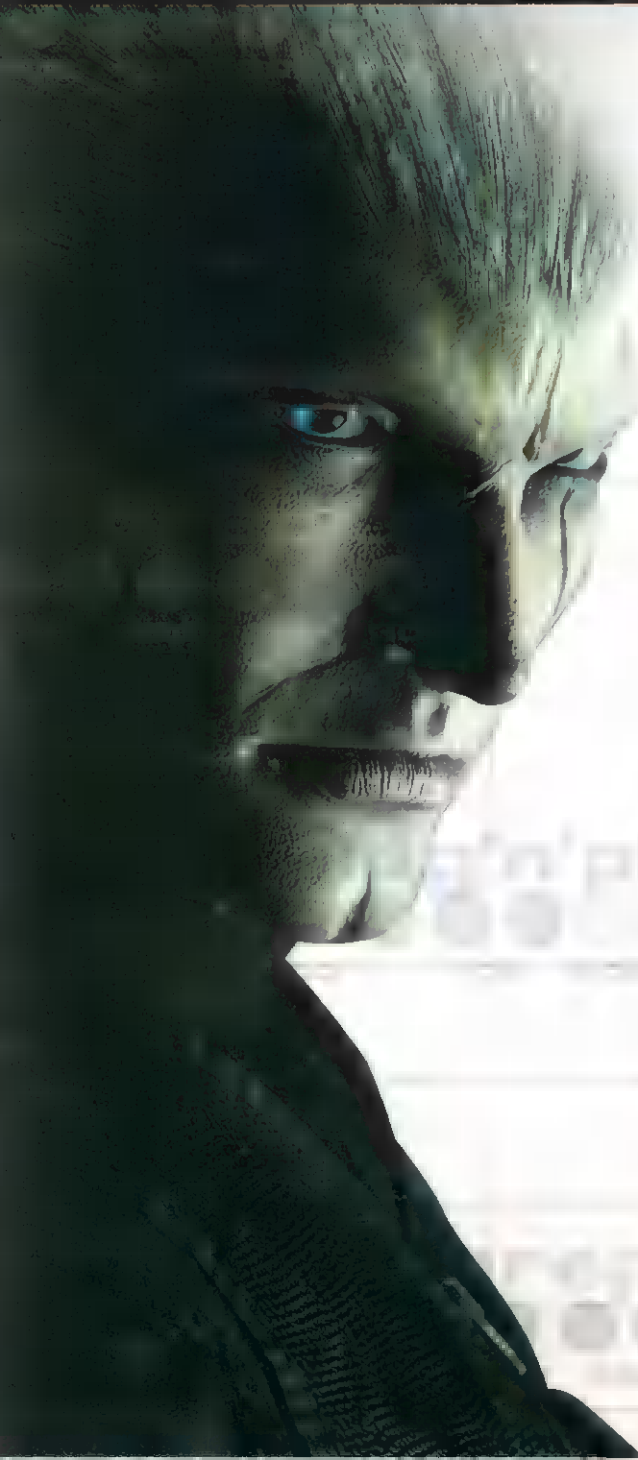
KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

50%

Az anyag csak az előző legutóbbi szám
tárgyára vonatkozik.

Tartalom

- Tekken 4 (PS2)22
- Dead or Alive 3 (Xbox)24
- Virtua Fighter 4 (PS2)26
- Stuntman (PS2)28
- Eternal Darkness (GC)30
- Unreal Championship (Xbox) . .32



TEKKEN 4

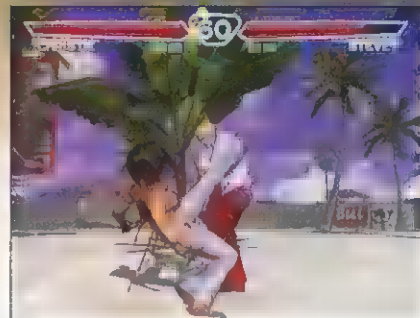
A sztori szempontjából mellékvágánynak tekinthető Tekken Tag Tournament után a negyedik részben ott folytatódik a sztori, ahol ■ 1997-ben, a harmadik résszel abbamaradt. A harmadik Iron Fist-bajnokság nem sült el tökéletesen Heihachi számára: a Mishima Zaibatsu elnöke nem tudta elfogni ■ természetfeletti lényt, Ogrét, ezért jobb híján ■ hátrahagyott nyomok (vércseppek, leszakadt bőrdarabok – sok mindent lehet találni a földön egy kiadós bunyót követően) alapján próbálta meg egyesíteni saját génállományát ■ furcsa lényével. Heihachiból hiányzott egy gén - az



Ördög-gén -, és az egyetlen személy, akiben ez megvolt (Jin Kazama, az Iron Fist 3 bajnoka, aki végül legyőzte Ogrét) pedig eltűnt. Heihachi nem adta fel, és nyomára bukkant valami meglepőnek: saját fiának, Kazuyanak. Mivel ■ porontyot legutóbb egy vulkánba zuhanva látta, természetesen elcsodálkozott ■ dolgon - és rögtön úgy döntött, hogy ideje lenne felújítani családi kapcsolatait. Ennek egy kútó- ■ módját választotta: megrohamozta azt ■ kutatóintézetet, ahol Kazuya testét vizsgálták, és ahol újjáélesztették. A rajtaütés nem sikerült: Kazuya elmenekült, Heihachi pedig nem látott más lehetőséget ■ elfogására, mint egy újabb Iron Fist-bajnokságot. Heihachi tehát meghirdette az Iron Fist 4-et, és ■ hatalmas hírig hallatlan újra elkezdtek összegyülekezni a bajnokok.

Innentől kezdve a Tekken 4 már a szokásos úton halad: egyszerűen le kell aprítani ■ másikat. Az újabb részhez persze új szereplők is dukálnak, eddig hármat jelentett be a Namco: Christie Eddy örökségét viszi tovább, Marduk egy idomtalan alak, aki ■ "lassan ütök, de ha betalálok akkor aztán ott kő kövön nem marad"-elvet követi, és végül Steve, a boxoló következik ■ listán. Valószínűleg néhány régi karakternek búcsút mondhatunk, ■ az biztos, hogy a következő versenyzők ringbe szállnak negyedszerre (ötödszörre) is: Hwoarang (Vajon minek? Még dekorációnak is gyenge! - ■

Kiadó	Namco
Fejlesztő	Namco Japan
Megjelenés	2001. augusztus
	Japan játéktérmi verzió)



szerk.), Xiyau, King, Law, Yoshimitsu, Heihachi, Kazuya és Paul.

A játékméletben is lesznek változások, új típusú kombókat vezettek be, és ■ teljesen megújult pályák is nyújtanak majd új lehetőségeket. A pályák ugyanis immár nem lesznek olyan "korong alakúak", mint ■ TTT-ben (ahol a környezet a kameranézetnek megfelelően forgott, s ez bizony néha nagyon észrevehető volt), ráadásul mindegyiken található majd néhány fal, amire ugyanúgy felkenhetjük kedves társainkat, ahogy azt a Dead or Alive-sorozatban már megszokhattuk. Ezután sokkal fontosabb lesz ■ pályák ismerete, ■ tájékozatlanságot ugyanis könnyen beszoríthatjuk egy sarokba, amivel esélyeik máris drasztikusan csökkennek: a pajti sebződik attól (azoktól) az ütés(ek)től, amivel nekikénjük a falnak, sebződik magától ■ ütközéstől, és ■ végén még el is terül, ami újabb jópofaságokra adhat alkalmat. Természetesen ez akár el ■ ronthatta volna a játékegyensúlyt, ezért az

Christie Monteiro

Történet: Christie Eddy tanítványa, ő is mesteri módon tudja felhasználni ■ kapuera táncos mozdulatait a harcban. Eddy azonban nem sokkal azután eltűnt, hogy befejezték nyilváníttotta Christie kiképzését, ■ leányának egyetlen lehetősége van, hogy megtudja hová tűnt ■ mestere: ■ bajnokság.

Harc: Christie is ugyanazt ■ kiszámíthatatlan technikát alkalmazza, mint Eddy, akkor a legerősebb, ha már az irányítója sem tudja, hogy hol van éppen, mit csinál, és azt mikor fogja abbahagyni - ugyanolyan idegesítő lesz, mint elődje.



Craig Marduk

Történet: Craig sokáig részt vett ■ profi Vale Tudo bajnokságban, egészen addig, amíg egy kisebb jelentőségű ügy miatt kizárták. A lejtőn nem volt megállás: előbb a pia, majd kisebb verekedések, végül pedig megölt egy embert. Ezért ■ tettéért tíz év börtönt kapott, ám két év múlva egy ismeretlen jótevő kiszabadította, azzal ■ feltétellel, hogy részt kell vennie az Iron Fist 4-en.

Harc: A Vale Tudo lényege az, hogy az ember a testsúlyával győzi le az ellenfelet, Craig ez alapján pompás harcos lehet. Bőhöm méretéhez és hatalmas erejéhez valószínűleg irdatlan lassúság párosul.



Steve Fox

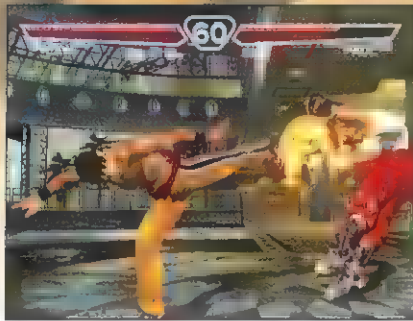
Történet: Steve egy középsúlyú bokszoló, aki kihívta maga ellen a sorsot, amikor ■ megrendelő kérésével ellentétben mégsem feküdt ki egy bundázott meccsen. Kiderült, hogy a maffiát sikerült felbosszantania, hamarosan bérnyilkosok eredtek ■ nyomába, kénytelen volt Amerikába szököni. Ott aztán ő is feliratkozott az Iron Fist 4-re "minden mindegy"-alapon.

Harc: Remélhetőleg erősebb lesz, mint a TTT boxolói (Brian vagy Bruce), ők ugyanis nem voltak nagy eresztések. Ha kellően erőseket tud majd ütni, és elég gyors lesz, akár ■ legjobbak közé is tartozhat.



Tekken-játékok konzolon

Tekken	1995	PSX
Tekken 2	1996	PSX
Tekken 3	1998	PSX
Tekken Tag Tournament	2000	PS2
Tekken 4	2001	PS2



(azt hiszem ezt mindenki örömmel fogadja, aki nagyon ideges amiatt, hogy nem tudja kivédeni az isteni True Ogre tűzfújásait).

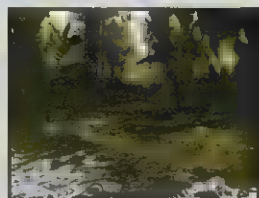
A karakterek kidolgozottsága is némileg megváltozott (mindenki új ruhákat kapott, és Law kis bajuszkát növesztett), de látszik, hogy ■ készítőik most inkább a pályákra koncentráltak. Nem szabad azonban elfelejteni, hogy képeink még a játéktérmi változatból származnak, egy kevés változás talán lehetséges a PS2-es verzióban. (Bár ennek dátumáról hivatalos bejelentés még nincsen, de a legmerészebb jóskok november végére saccolják a japán nyelvű változat megjelenését). Az otthoni változatot természetesen rengeteg extrával ruházzák fel: lesznek rejtett karakterek dögivel, valószínűleg ismét lesz egy rejtett játékmód (mint a strandlabda volt a Tekken 3-ban, vagy ■ bowling a TTT-ben). Hogy a többi konzollal mi lesz? A Namco egyik képviselője szerint már fél éve tárgyalnak ■ Microsofttal ■ Tekken-széria "Xboxosításáról", és ■ Nintendotól is érdeklődtek – megegyezés azonban egyik céggel ■ született még. Mindenesetre ha csak olyan jó lesz, mint a Tekken Tag, már akkor is tuti befutó lesz nálunk.

ilyen helyzetekből való szökést könnyítendő bevezettek egy új kombót, a helycserét (Position Change), amit úgy érhetünk el, ha egy dobás végrehajtása közben lenyomunk egy irányt is (hogy ilyenkor mi történik, azt itt lent láthatod egy kis képerregény fomájában is). Ez az újítás persze nem csak a falaknál nyújt menekülési lehetőséget, hanem máskor is jól jöhet, ugyanis több lesz ■ olyan támadás, amit a nekünk háttal levő szerencsétlen ellen hajthatunk végre. A harmadik újítás a játékmenetben az, hogy sokkal könnyebbé tették ■ oldalirányú ellépéseket, sokkal könnyebb lesz elhajolni az ütések/rúgások elől



Az új pályák

A Tekken 4-ben a pályák sokkal fontosabbak lesznek, mint az előzőekben, ahol tulajdonképpen csak a gyönyörködtetésünket szolgálták - ■ grafikán túl semmi különbség nem volt közöttük. Mindegyik sík terep volt, és tulajdonképpen mindig ■ végtelenségig hátrálhattunk, annak ellenére, hogy ■ háttérben látszólag voltak tereptárgyak. Ennek a Tekken 4-ben vége: a pályák most már sokkal inkább eltérnek majd egymástól, mindegyik más technikát igényel, mert mindegyiken máshol lesznek terepakadályok. Természetesen a pályák gyönyörűek, és főként a sokhelyütt használt vízeffekt az, amitől mindenkinek le fog esni az álla (sajnos arról nincs hír, hogy ■ vízben is lehetne harcolni). A másik két bemutatásra kerülő játék pályáihoz képest viszont némileg lemaradt ■ Tekken 4 abban, hogy karaktereink nem hagynak nyomot maguk után, sem ■ tengerparti, sem a havas pályákon (nem mintha ez AKKORA dolog lenne, de mégis, ha a konkurrencia tudja, akkor itt is beépíthették volna...). A helyszínek közül kiemelkedik szépségével az őserdei és ■ tengerparti küzdőtér, de amire leginkább felkaptuk ■ fejünket az ■ - szerintünk - Harcosok klubja által inspirált pálya volt: egy kis raktár, amiben a küzdőkön kívül rengetegen tolonganak, folyamatosan kört formálva a harcosok köré; ahogy zajlik ■ harc, folyamatosan ugrálnak el mellőlünk, ha kell, a ládákra is felmászva. Pazar!



Mortal Kombat 5

Sokaknak az első verekedős játéka volt. Sokak anyukája ■ Mortal valamelyik véresebb kivégzése miatt kezdett el aggódni csemetéjének ■ számítógépes/konzolos megszállottsága miatt, és sokak számára még mindig etalonszámba megy a játék kegyetlensége. A játék – jónéhány gyengécske megmutatkozás (Trilogy, Gold) után – jövőre visszatér, mégpedig szinte minden konzolon. A PS2-es verzió biztos, az Xboxos nagyon valószínű, és talán még GBA-ra is elkészül. Ed Boonék mindenesetre ugyanakkora fejlődést akarnak hozni ■ verekedős játékokba, mint anno az első résszel. Az alábbi kép még NEM ■ játékból van (promóciós render), de ■ Midway szerint valami hasonlóra lehet számítani.



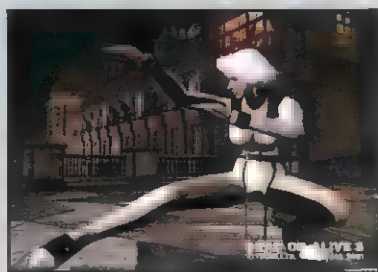
DEAD OR ALIVE 3

A Dead or Alive-sorozat mindig is másról szólt, mint a többi verekedős játék: sok vér és kivégzés helyett inkább nagymellű nőket tartalmazott; kicsi pályák helyett hatalmas küzdőtereken lehetett egymást pofozni, és – ez talán a jellegzetessége, amiért sokan nem kedvelik – teljesen más küzdőstílust igényelt, mint például a Tekkenek (a kombók tudásának sokkal kisebb szerepe volt, mint a jó ütemérzéseknek, míg a Tekkenben a kombinációk bemagolása nélkül szinte semmire sem mehetünk). A játék kiadója, a Tecmo sokat kockáztatott, amikor a fejlesztés legkorábbi fázisaiban



Christie

A Dead or Alive 3-nak valószínűleg nem kell jobb cégér, mint Christie, ez a 24 éves angol bérgyilkosnő: fiatal, gyönyörű és kitűnően harcol. Természetesen mélyen kivágott ruhákat visel (a kiadott képeken egyelőre csak a tapadós kis dresszében tűnt fel, de Tomonobu Itagaki – a DOA-kat alkotó csapat vezetője – szerint lesz egy olyan ruhája, amiben ennél sokkal sexibb lesz). Nyam!

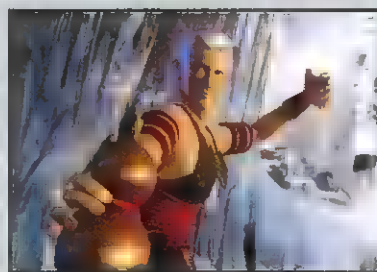


(még tavaszi Tokyo Game Show előtt) úgy döntöttek, hogy csak és kizárólag Xboxra készítik el a programot, ám úgy néz ki, hogy a dolog be fog neki jönni. Még ha az Xbox gyengébben is fogy majd, mint azt a Microsoft várja, akkor is nagy esély van arra, hogy a legtöbb Xbox-vásárló megveszi a programot, köszönhetően – kis mértékben – a technikai újításoknak, és – igazi ok – a fantasztikus grafikának, amely az egyik legszebb játékká avatja.

Első ránézésre is látszik, hogy a grafikát az egéki tuningolták. A karaktereken ez elsőre ugyan nem szembetűnő, főként a állóképeken nem, de mozgásban megfigyelve a játékot, itt is feltűnhetnek az újdonságok: a harcosok arca sokkal kidolgozottabb, testükön sehol nem látni szögletes részeket, mindegyikük hihetetlen mennyiségű poligonból áll. A ruhákat elnézve is láthatóak a több memóriának köszönhető lehetőségek, ezek úgy gyűrődnek, mozognak, lebegnek, ahogy az életben, ráadásul mindenkin van valami kis fityegő cucc is (fülbevaló, sarkantyú, öv, sál). Ja, és természetesen a hölgyek melltájékán most is roppant intenzíven domborodnak és hullámoznak, ahogy azt már megszokhattuk. (Beszélhet mindenki a nagy pályákról, élethű harcokról, valójában EZ az, amiért a legtöbbben oda-

Wong

Wong talán a legjobb arc lesz a játékban. Ő egy kissé iszákos kéjenc, aki valószínűleg úgy került a többiek közelébe, hogy részegen követte a csini hölgyeket. Harcba a "részeg boksz"-stílust űzi, ami abból áll, hogy olyan ravaszul dülöngél, hogy az ellen nem találja el. Offenzívában sem túl határozott, véletlenszerű csapolásaiba viszont könnyű belefutni, hiszen ő sem tudja, hogy mikor és hová fog ütni.



Hitomi

Hitomi a legfiatalabb a három új karakter közül, hiszen még gimnáziumba jár. Emellett persze nem hanyagolja el a karateedzéseket sem, mint az kedvenc ruhácskájából is látszik. A hírek szerint nagyon erőseket tud ütni, és ehhez képest nagyon gyors is. Minden bizonnyal a fiatal, ámde roppant jól fejlett leánykakat erőteljesen kedvelő japán tizenévesek kedvence lesz.



Kiadó	Tecmo
Fejlesztő	Team Ninja
Megjelenés	2001. szeptember 8.



vannak a sorozatért). A versenyzők egyébként hiánytalanul visszatérnek, ráadásul minimum három új karakterrel is gazdagodunk, amelyekből kettő persze meglehetősen bögyös leányzó.

A DOA2-ben is nagy szerepe volt annak, hogy a pályák némelyikén egy-egy falat, korlátot vagy ajtót átszakítva új helyszíneken harcolhattunk tovább. Most már minden pályán van erre lehetőség, néha pályánként akár tucatnyi is: a hegyoromról lelékhetjük ellenfelünket, a kastély erkélyéből kiüthetjük a kertbe, a jégbarlangban három-négy kisebb kamrába is elkalandozhatunk, a tengerpartról bemehetünk egy úszómedence mellé harcolni – szóval igen sok idő kell majd hozzá, hogy minden pálya minden részletét megismerjük.

Mivel pusztán a grafika még nem teszi nagygyá a játékot, a játékmenetre is sok figyelmet fordítottak a Tecmonál, bár radikális változások itt nem várhatóak.



DOA-játékok konzolon

Dead or Alive	1997	Saturn
Dead or Alive	1998	PSX
Dead or Alive 2	2000	Dreamcast
Dead or Alive 2: Hardcore	2000	PS2
Dead or Alive 3	2001	Xbox

Minden karakternek több kombója lesz (itt is százas nagyságrenddel kell majd számolnunk), és ■ normál támadások erejét kicsit lecsökkentették, hogy ■ játékosoknak minél több speciális támadást kelljen megtanulnia. Ezenkívül jelentősen bővül azon mozdulatok tárháza, amikor két karakter csépel egy harmadikat. Ennek ellenére, akinek nem jött be a sorozat eddigi stílusa, ■ valószínűleg most sem lesz oda érte, viszont aki eddig is lelkes DOA-rajongó volt, az örömeiben csapkodhatja az ülepét a földhöz.

Aki kipróbálta a DOA 2-t egyjátékos módban, minden bizonnyal emlékszik a játék hihetetlenül nevetséges és kidolgozatlan történetére. Szerény véleményünk szerint talán sokkal jobb lett volna kihagyni ezeket a kis kiegészítőket... (Aktuális kedvencünk: "– Azért jöttem, hogy megvédjélek, nem mehetsz oda! – De odamegyek!!! – Akkor inkább én öllek meg!"). A harmadik részben valószínűleg sokkal kiforrottabb lesz ez is, ugyanis két fickó (Japánban eléggé ismert manga-írók) éjt nappallá téve dolgozik azon, hogy ■ történet mindenki



szempontjából valamivel tartalmasabb legyen.

A DOA minden bizonnyal az egyik leg-sikeresebb program lesz az Xbox startjánál, sokak szerint akár a legnépszerűbb is lehet. A program egyébként 70-80%-ban már készen van, csak némi súlyozás van hátra, illetve kisebb módosítások. Itagaki úr listája ■ tennivalókról jelenleg így fest: ■ karakterek szemének mozgása ■ még nem az igazi (gratuiálunk, ez tényleg igen fontos); még nincs teljesen kész az a programrész, ami ■ harcosok által felvert homokot kezeli a tengerparton; néhány pályához még raknak kisebb "szobákat", és ■ jégbarlanghoz is készül még egy kisebb terem).



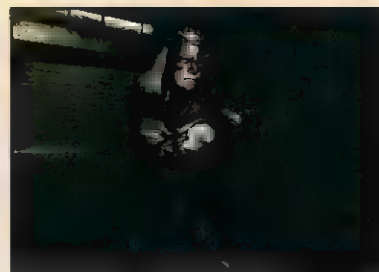
Az új pályák

A Dead or Alive-sorozatban mindig is sokkal nagyobb figyelmet fordítottak arra, hogy a pályák a játszhatóság szempontjából is különbözzenek – hogy ez milyen fontos, azt az is mutatja, hogy a Tekken 4-ben is igyekeztek ezt az elvet átvenni. A DOA3 erre ráadásul rátett még egy lapáttal: a küzdőterek ugyanis sokkal nagyobbak, és főleg sokkal kidolgozottabbak, mint a második részben; vagy ha már itt tartunk, akkor bármelyik vereséges játékban. Az erdei pályán például több, mint 100 fa található, valamint egy kis erdei patak. Ha úgy tetszik, beledobhatjuk ellenfelünket ■ vízbe, vagy hozzácsaphatjuk egy fához. A tengerparti pálya talán még ezen is túlesz – sokak véleménye szerint az ebből származó képek és videók nem is a játékból, hanem az intróiból valók. Nos, ez nem így van; ez tényleg egy pálya a játékból, amin meglehetősen sok olyan dolog van, amitől mindenki befonja ■ haját: a víz realizisztikusan hullámszik, néha csak kicsit, néha meg jobban, ahogy a szél fúj; természetesen ezzel együtt változik az is, hogy a parti pálmák levelei mennyire lengenek. A harcosok felkavarják a homokot, nyomokat hagynak, sőt, akár a sekély vízben is küzdhetnek. A vízben minden tükröződik (a karakterek, ■ háttér, ■ repülő sirályok) – ■ látvány tehát tökéletes. Vannak ezen kívül is szép pályák a játékban, például a jégbarlang, vagy a hegytető, ahonnan tucatnyi helyre is leeshetünk, de egyik sem tud túltenni a tengerpart szépségén. Egyébként minden pályán legalább három másik szobába/terembe/helyszínre át-mehetünk; csak arra kell vigyázni, hogy nehogy eltévedjünk...



Project K-X

Erről az Xboxos játékról még nem lehet sokat tudni, mindössze néhány karakter képét tudtuk megszerezni (ezek a játékban is így néznek ki). A programot ugyanaz ■ Dream Factory készíti, akik anno felelősek voltak ■ Tobalért, ■ Ehrgeizért, és legutóbb a Bouncerért. Az őszi Tokyo Game Show-n már valószínűleg játszható is lesz, és talán akkor többet is megtudunk róla. Mindenesetre ■ képek és az E3-on látott trailer alapján annyit már most is megállapíthatunk róla, hogy eszméletlenül kidolgozott lesz.





VIRTUA FIGHTER 4

A Sega egyik legsikeresebb soroza-
ta mindenképpen az AM2 által ki-
fejlesztett Virtua Fighter-széria.
(Csak egy bizonyíték erre: ■ Virtua
Fighter 2 volt a legnagyobb példány-
számban eladott Saturn-játék). Sajnos ■
legutolsó epizód nem sikerült valami fé-
nyesre: ■ Dreamcastra megjelent Virtua
Fighter 3tb japán változatában például
nem volt kétjátékos opció (lehetett ketten
játszani, de csak úgy, ha valaki kihívta az
egyjátékos módban harcoló másik felet –
így viszont meg tetszőleges karaktert
nem lehetett választani). Amikor kiderült,
hogy a Sega abbahagyja a hardvergyár-
tást, és átmegy multiplatform szoftverki-
adóra, az egyik első játék, ami szóba
került, az a Virtua Fighter-sorozat folyta-
tása volt – ■ ezúttal ■ pletykák nem té-
vedtek. Yu Suzuki, és csapata nagyon
hamar belevágott ■ program elkészítésé-



be (a játéktérmi változat fejlesztése már
tavaly elkezdődött).

A Virtua Fighter 4-ben nem találunk
annyi fejlesztést, mint mondjuk a Tekken
4-ben, ■ játék sokkal inkább egyfajta
visszatérést jelent a sorozat világhírét
meghozó második részhez. A harmadik

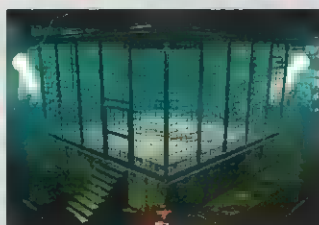
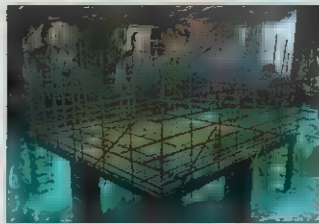
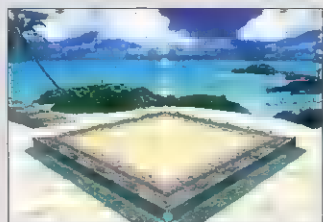


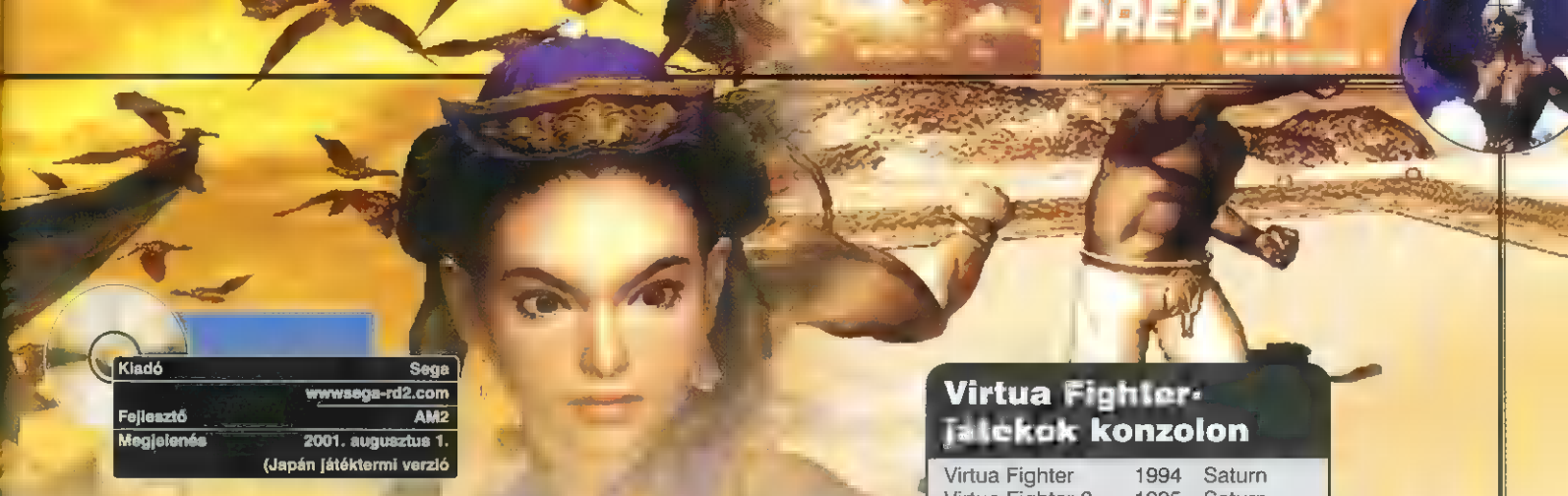
rész szinte minden fejlesztését elhagyták
a készítők, ami nagy általánosságban jót
tett ■ VF4-nek, habár néhány olyan rész-
let is kimaradt, amit talán meghagyhattak
volna. A karakterek ezzel szemben a har-
madik részből valók, csak Taka hiányzik
a bandából. Helyette két új karakter lesz:
Lei-Fei, a szerzetes és Vanessa, az ameri-
kai hölgy.

A visszatérést leginkább az irányításon
lehet észrevenni, hiszen a játék egy az
egyben a Virtua Fighter 2 irányítását
használja: ■ irányokon kívül mindössze
három gombot használhatunk: rúgás,

Az új pályák

A Virtua Fighter 3tb legnagyobb újítása az volt,
hogy a pályák nem sík területek voltak, hanem
kisebb-nagyobb emelkedők, mélyedések is volt-
tak rajtuk – ez rendkívül sokat dobott az életsze-
rűségen. Sajnos – ki tudja, miért? – ezt kihagy-
ták a negyedik részből. Mind a 14 alapkarakter-
nek (egyelőre nem tudunk rejtettekről, bár le-
mernénk fogadni, hogy vannak ilyenek) van sa-
ját küzdőtere, ám ezek legtöbbször enyhé csaló-
dást okoz. Vegyük például Shun-di vagy Wolf
pályáját (a két felső kép): a környezet csodála-
atosan kidolgozott, a harctér mégis csak egy tör-
hetetlen kerítéssel elkerített négyzet alakú ket-
rec. Sajnos ■ legtöbb pálya ilyen, mindössze két
helyszínen lehet kitörni ■ kerítést, és "kivinni ■
harcot". Az összes közül pedig ugyancsak két
olyan pálya van (Jeffry és Kage helyszíne), ami
nem négyzet alakú, ezek viszont annyira szépek
és tágasak, hogy minden elismerésünk az alkotó-
ké (már csak az ■ kérdés, hogy a többi miért
lett olyan, amilyen). Az egyik egy őszi parkban
van, ahol madarak repkednek a fák között, ■ ka-
rakterek harc közben pedig az avarban gázol-
nak. Jeffry ott-
hona pedig
egy gyönyörű
tengerpart,
ahol a harco-
sok a lábukkal
felkavarják a
homokot, nyomokat hagynak maguk után egy-
egy esést követően, a háttérben pedig hullám-
zik ■ kékeszöld tenger.





Kiadó **Sega**
 www.sega-rd2.com
 Fejlesztő **AM2**
 Megjelenés **2001. augusztus 1.**
 (Japán játéktéri verzió)



ütés és egy "mindenes" gomb (utóbbi jó védekezésre, és a támadás gombjaival együtt ezzel hozhatjuk elő a legerősebb kombókat). Ami hiányzik ■ harmadik részből, az a menekülés gomb, amivel például a dobásokat lehetett megakadályozni. Azt gondolhatnánk, hogy a három gombbal nem lehet sok mozgulatot előhozni – ami totális tévedés. Mindenki legalább 120 mozgulat végrehajtására képes, köszönhetően például annak, hogy ■ karakterek másként viselkednek, ha éppen ■ jobb vagy a bal lábukra támaszkodnak.

A legnagyobb fejlődést – természetesen – ■ játék grafikája mutatja. A karakterek kidolgozottsága fantasztikus lett. A készítők még arra is figyeltek, hogy az egyes szereplők öregedtek a harmadik rész óta, ez különösen jól megfigyelhető Lau Chan arcán (mint a mellékelt ábra is mutatja). A karakterek mozgása is hihetetlenül élethű lett, és az arcuk többféle érzelmot is ki tud fejezni (káröröm, fájda-

lom, koncentráció, stb). Minden karakternek kétféle ruhája lehet (attól függően, hogy melyik irányítóval kommandózzuk őket). A pályákra sem lehet különösebb panasz, és majd mindegyiken akad valami olyan jellegzetesség, ami emlékeztetést tesz őket: egyszer a sirályok röpte varázsol el minket, másszor ■ pályát körülvéző házak látványa, esetleg az, hogy az ősi romok között egy-egy óvatlan mozgulattal ledönthetünk egy réges-régi oszlopot.

A játék egy napon jelent meg a japán játéktéren a Tekken negyedik részével, és ■ tudósítások szerint kicsivel nagyobb sikert aratott nála. Köszönhető volt talán mindez egy ötletes újításnak: a játéktéren lehet venni egy kártyát, amit játék előtt becsúsztatunk a gépbe, ami ezután rögzíti minden meccsünk eredményét, számoltartja, hogy hány-szor győztünk, hány-szor veszítettünk, melyik karaktert hány-szor használtuk, és még rengeteg más adatot. Természetesen lesz világranglista is (és remélhetőleg nálunk is lehet kapni majd ilyen kártyákat), és egyáltalán nem kizárt, hogy ha elég sokat játszunk ■ géppel, akkor valamilyen bónuszt is kaphatunk – például 100 játék után egy új karakter igazán jól hangzana. Augusztus 22-én került a játéktéren a második sorozat (Virtua Fighter 4b), amiben főleg a gép által irányított karakterek erejét csökkentették – túl nehéz lett ugyanis a program. A játék egyelőre csak PS2-re készül, de nem lehet kizárni, hogy valamilyen másik gépre is megjelenik. Az viszont biztos, hogy sajnos DC-re nem jön ki.

Virtua Fighter: Játékok konzolon

Virtua Fighter	1994	Saturn
Virtua Fighter 2	1995	Saturn
Virtua Fighter 3tb	1999	Dreamcast
Virtua Fighter 4	2002	PS2

Lei-Fei

A shaolin szerzetesek harci bemutatóját pár hónappal ezelőtt mindenki megcsodálhatta kis hazánkban is, ezért akit érdekelnek a harcművészet különféle ágai, azok közelről is szemügyre vehették ezt a stílust. Nagyszerűen támad lábra, és ■ pályája is gyönyörű. A japánok őt sem kultiválták nagyon, közelébe sem érhetett az olyan népszerű karaktereknek, mint Lau vagy Yuki.



Soul Calibur 2

Abban valószínűleg minden Dreamcast-tulaj egyetért, hogy ■ géphez megjelent legjobb veredős játék a konzollal egyidőben startoló Soul Calibur volt. A Namco legsikeresebb DC-s programja természetesen nem marad folytatás nélkül, habár az némileg meglepő, hogy az SC2 elsőként GameCube-on jelenik meg. (Japánban legkorábban karácsonyra ígérik, de lehetséges, hogy átcsúszik 2002-re), majd jön az Xbox-verzió is. PS2-es adaptációról egyelőre nincs szó – ami elég meglepő annak tudatában, hogy a játéktéri változat a PlayStation 2-vel kompatibilis System 246-ra készült. Az alábbi kép egyébként a GC-változatból való, lehet csurgatni ■ nyálat!



Vanessa Lewis

A volt amerikai rendőrnő meglehetősen kevésbé illik bele a keleties karakterek gyűjteményébe. Bár igen gyors, a japánok szerint nem erős, és a Sega statisztikái szerint (vagyis a kártyák alapján) ezzel ■ karakterrel játszanak a legkevésbé. Vanessa pályája viszont igen szép, kár, hogy nem lehet fejést ugrani ■ vízbe...



Egy hollywoodi fenegyerek napjai

STUNTMAN



playstation 2

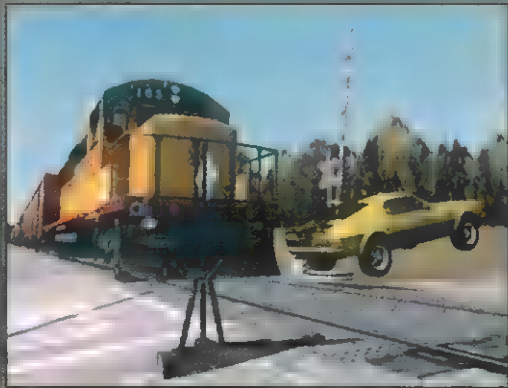
Típus	Autós akció
Kiadó	Infogrames
Fejlesztő	www.infogrames.com
Megjelenés	Reflections

Ahol a kék és a piros mindig megismerik egymást, a filmkészítésben az autós akciók mindig a leglátványosabbak. A 20-as években a Harold Lloyd autóját a 70-es években egy helikopter sikerközvetítő a 2000-es években az azonos című film készítői készítették. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget.



A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget.

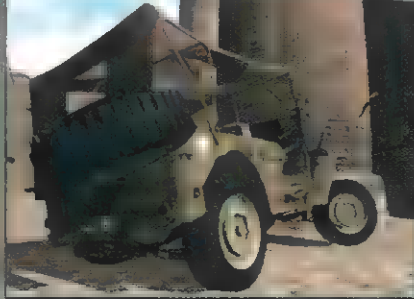
A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget.



A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget.



A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget. A játék készítői azonosították a film és a játék közötti különbséget.



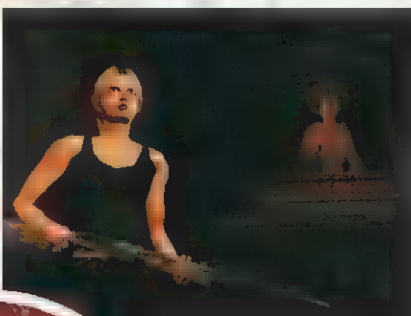
Vér és horror lengi be a Nintendót

ETERNAL DARKNESS

Típus	"Pszicho-Thriller"
Kiadó	Nintendo
Fejlesztő	www.siliconknights.com Silicon Knights
Megjelenés	2001. decembere (NTSC)

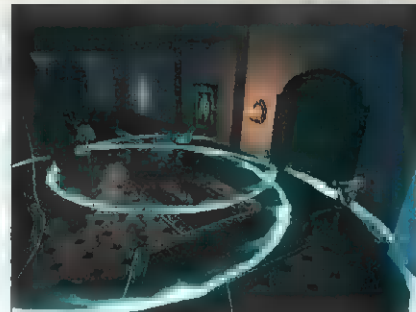
A Nintendótól nem nagyon várhatunk erőszakos vagy horror elemekkel tüzelt játékokat, ezek ugyanis egész egyszerűen nem illenek bele a cég stílusába. Amikor azonban az E3-on a Nintendo helyre kis kulipintyóját jártuk (helyesbítés: próbáltuk áthámozni magunkat a Super Smash Bros. Melee körül őrgöngg japánokon), legnagyobb meglepetésünkre szembetaláltuk magunkat egy ilyen programmal, a korábban még N64-re beígért Eternal Darknesssal. Abban a szerencsés helyzetben voltunk, hogy maga Denis Dyack, a Silicon Knights elnöke mutatta be programját, meglehetősen nagy lelkesedéssel.

A játék alaptörténete tulajdonképpen – bár Denis roppantul tiltakozott ezen felvetésünk ellen – Lovecraft Cthulhu-mítoszára épül, lényegében csak a neveken változtattak. Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer a Földön egy faj, az Ósiekek, akik bizony meglehetősen gonosz kis teremtmények voltak. Folyamatosan harcoltak egymás ellen, egészen addig, amíg be nem következett a jégkorszak. A hideg nem tett jót szegényeknek, ezért kénytelenek voltak a hibernáció kétes élvezetű megoldásába menekülni (így nyilván nem zavarta őket a hőmérséklet). Ezt a kis szünetet használta ki az evolúció, és nyomban ki is alakította az emberi fajt. Az emberek sokasodtak, fejlődtek, és kisebb-nagyobb csetepatékat, verekedéseket, világháborúkat leszámítva egész jól elvoltak egymással. A felmelegedéssel együtt azonban természetesen az Ósiekek is elkezdtek ébredezni, és kissé

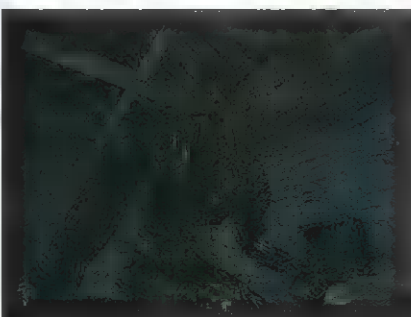
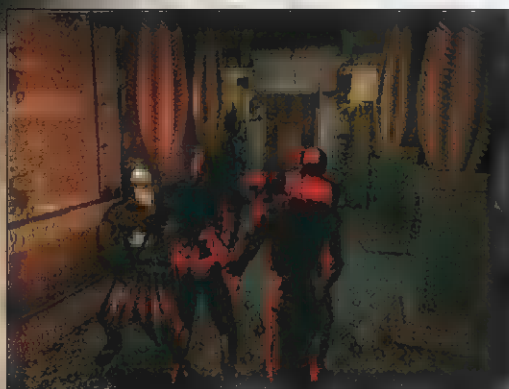


morcosan vették tudomásul, hogy őket bizony itt kítúrták a helyükről. Mivel nem akartak hübelebalázs módjára nekiesni az emberiségnek, ezért elkezdtek vizsgálni a meglehetősen élelmesnek bizonyult majomszár-mazékokat. Mivel ezek nem csak élelmesek voltak, hanem sokan közülük mohók és kapzsiak is, az Ósiekek több ilyen alaknak felfedték magukat. Titkos társaságok, szekták alakultak azzal a céllal, hogy előkészítsék a lények visszatérését a világba. Ez persze meglehetősen káros lenne – már az emberiség szemszögéből – ezért néhányan megpróbálták megállítani ezeket a sötét, emberáldozatokkal is sűrűn foglalkozó szervezeteket. Legtöbbjük eme próbálkozásai korai szakaszában halál valamilyen kegyetlen módjával távozott az élők sorából, ám a történelem során tizenkét embernek megvolt az esélye, hogy elpusztítsa az Ósieket, és megmentse az emberi fajt.

Innen vesszük át mi az irányítást, a játékok jó szokása szerint ugyebár mi fogjuk koordinálni a világmegmentést. A játék alapjául a Resident Evil szolgálhatott, az alkotók minden bizonnyal abból



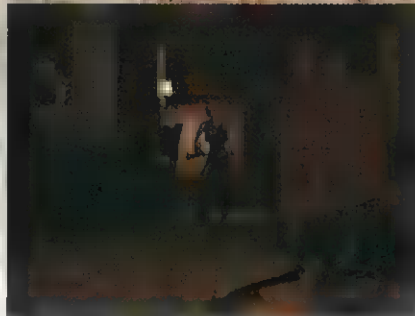
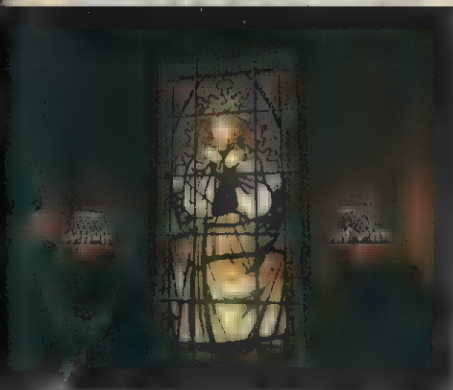
indultak ki: külső kameranézet, zombik és más cuki lények, horrorisztikus történet – itt is minden adott. Az Eternal Darkness koncepciója azonban egy igen lényeges – és természetesen rengeteg kevésbé vagy kevésbé fontos – helyen eltér a nagynevű elődtől: sokkal rémisztőbb játékokat akartak készíteni. Ez meglehetősen furán csenghet füleinknek, de ha jobban belegondolunk, a RE-ekben viszonylag ritkán éltek pszichikai terror eszközeivel, és sokkal gyakrabban úgy próbáltak megrémisztetni minket, hogy ismét tucatnyi zombit kellett kinyírunk egy szobában. Az Eternal Darknessban – azon túl, hogy itt is zombihekatombakat fogunk készíteni – viszont sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a játékos megzavarására, félelemben, bizonytalanságban tartására. Ehhez egy új rendszert vezettek be a játékba, mégpedig egy józanság-mérőt (nem, ez nem az alkoholszintet méri, hanem a higgadságot és a józan eszt; egyébként ez is ismerős lehet a Cthulhu szerepjáték-változatából). Ha karakterünknek valami borzalmas élményben van része (például meglát egy véres tetemet, vagy pár zombit), pár pontot esik a józansága. Természetesen minél na-



INTERIUS CONSPICIENDUS
 Interioris signis de astrum adsero. Au-
 genero hominibus caelum a orum de spiri-
 bus terrarum. Solaris artificium animul-
 beicus signifer de solis Jove. Saturni la-
 Inermortus. Tenetiae noctis astrum de iustitia
 la venis. mercurius. Aevum.

Actas defectus, artificium solaris
 as rem publicam abi in malitiam
 un aevum animula. Exanimis
 terrarum a Gaca. Id actas luna
 sect a terra gerundive conspicendus
 caelum. Astrum insuro commutatus
 caligo. Tenetiae orum. inanimus
 genero spiritus.

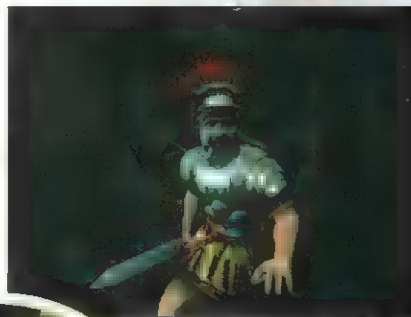
Fortuna prosera secunda, nos
 adversa genero. Pluto, neptunus.
 unius. Saturnus. Jovis. mars. terra.
 vore as. mercurius. ab solis.



gyobb a trauma, annál több józanság-pontot veszítünk, az első zombik látványától pontjaink felénk búcsút mondhatunk, de pár szörnyel később már szinte egyáltalán nincs ránk hatással a dolog. Amennyiben pontjaink a maximum 20%-a alá csökkennek, már elkezdhetünk gyanakodni, hogy nem minden valós, amit látunk, karakterünk ugyanis ilyenkor elkezd hallucinálni – tulajdonképpen időlegesen megőrül (egészen addig, amíg a lassanként regenerálódó józanság-pontok el nem érik a normalitás határát). Ezek a hallucinációk igen sokfélék lehetnek, ráadásul teljesen váratlanul érik az embert. Soha nem tudhatjuk, hogy egy eddig nem látott dolog ténylegesen történik-e, vagy csak a sarokban szelíden nyáladzó karakterünk bomlott elméjében léteznek-e az események (a józanság-mérőt ugyanis mi nem láthatjuk, ennek összegét csak a játék számolhatja magában). Denis bemutatott pár ilyen helyzetet: miután felszecskázott pár zombit – és a véres események hatására, számunkra láthatatlanul ugyan, de józanság pontjai szinte nullára estek vissza – és körülnézett a szobában, megfordult, és kiment a folyosóra. Itt alig tehetett meg pár lépést, amikor a karakterének leesett a feje. Vérszökőkút, undorító hangok, minden, ami csak kell egy családi mozdilótárhoz. Ezután ugyanúgy tudta még irányítani a fickót, mint addig, de csak egy kis ideig: a képernyő elsöté-

tült, és a következő pillanatban már az előző szobában találtuk magunkat, a karakter ugyanis még ki sem ment a szobából, csak látomása volt. Ezután megkönnyebbülve – "huh, csak egy rossz álom volt!" – kilépett a folyosóra, ahol hamarost ráomlottak a falak. A magyarázat: még mindig nem állt helyre a normális gondolkodása a karakternek, és igazából még mindig nem ment ki a szobából, ezt csak a képzelete szülte. Természetesen ezekben a nyilvánvaló helyzetekben könnyű rájönni a játék turpisságára, de mivel rengeteg különféle látomást terveznek, egy játék során aligha fogunk mindegyikkel találkozni, ráadásul lesznek sokkal árnyaltabbak, kevésbé feltűnőek is, amik tovább növelik majd a szerencsétlen játékos feszültségét. (Találunk például egy mágikus fegyvert, mire elkezdendénk örülni neki, kiderül, hogy ez csak álom, netán éppen találkozunk egy korábban már elhalt társunkkal). Ez a rendszer lesz az, ami sikeresé teheti az Eternal Darknesst, vagy éppen tönkretelheti az egész programot. Ha ugyanis nem találják el a hallucinációs kívánatos számát és hosszát, illetve érdekesség, feszültségkeltés helyett unalomba megy át az egész, akkor keveseknek fog tetszeni.

Ha azonban a rendszer jól fog működni, akkor a játék biztosan siker lesz, hiszen minden más tekintetben pazar lett. A grafikáról nem áradoznánk sokat, hiszen a képeken is látszik, hogy mindenre ügyeltek a designerek – minden grafikus effektet használ a játék, amit a GC csak tud, minden lény poligonok ezreiből áll és a helyszínek hihetetlen aprólékosággal kerültek kidolgozásra. Ehhez számítsuk hozzá, hogy a játék során irányítható tucatnyi karakter mindegyike eltérő korszakban él, mindegyikük egy külön világot jelent, egyenként legalább négy órási játékidővel. Lesz itt római centurio, aki egy gladiussal felfegyverkezve rója az ókori kazamatákat (ezt a



pályát mutatták be az E3-on, és a képek legtöbbször is ebből a korszakból valók); lesz karakán menyecske az ötvenes évek Amerikájából, aki shotgunnal rohangál; inkvizíció korából származó pap mágiát is bevet a lények hadai ellen; míg az elit kommandós lézerfegyverekkel éget magának utat egy hi-tech laboratóriumban. Az ugyan még nem teljesen tisztá, hogy a karakterek valahogy találkoznak-e, együttműködnek-e, vagy csak a háttértörténet köti az egyes korszakokat lazán össze, remélhetőleg nem logikátlanul oldják majd meg ezt a készítőik. A GameCube eddigi legkomolyabb játéka mindenképpen az Eternal Darkness, még ha nem is marad egyedül (a Capcomnál ugyanis készítetik a Resident Evil 0-t). Majd meglátjuk, hogy melyik lesz a jobb, zombikban biztosan nem szenvedünk majd hiányt...

Első benyomások

★★★★★ – **Reményteljes sikervárományos**

Talán lesz mondani, hogy a konkurenciája lehet a Resident Evil

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

70%



Izdítsd be a modemed!

UNREAL CHAMPIONSHIP

között fogja kihasználni ■ Unreal Championship.

Az UC alapjául az Unreal Tournament szolgált, mára azonban már csak a stílusuk egyezik, a fejlesztés során minden mást átalakítottak. Mások lettek a játékmódok, mások a fegyverek, ■ pályák, és természetesen ■ grafika is hatalmas fejlődésen ment keresztül. A játék megjelenítése ■ immár ■ újdonságként Unreal Warfare engine feladata, ráadásul ezt tovább optimalizálták Xboxra. Ennek ■ grafikus motornak a tudása szinte hihetetlen, minden effekttel kihasználva a játék, amit az Xbox videokártyája ismer, ráadásul ■ csodálatos látványt nyújtó játékot 60 frame-mel hajtja másodpercenként.

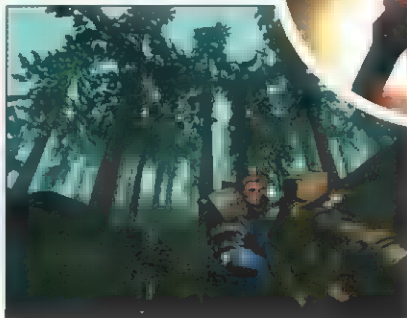
Újdonság, hogy ■ Unreal Championshipnek van története (igaz, az UT-nak is volt,

Mostanában igen nagy divat, hogy boldog-boldogtalan PC-s FPS-ek konzolos átírásával keresi meg ■ betevő vajaskenyérré, parizerre, Porschéra válót. Különösen nagy iramban érkeznek a többjátékos módra kihegyezett programok, ■ Quake 3 és ■ Unreal Tournament például kijött PlayStation 2-re és Dreamcastra is. Ezek ■ programok igen népszerűek, hiszen mindenki szereti megalázni ■ körülötte levőket (kedves szülők, ez természetesen jó értelemben értendő). Még jobb ■ helyzet, ha nem csak a körülöttünk levőkkel, hanem a világ bármely táján tartózkodókkal is megtehetjük ugyanezt – mi másra lenne jó az Internet? Erre eddig csak ■ Dreamcast modemjével nyílt lehetőségünk, de az újabb generációs konzolok mindegyike lehetővé teszi majd, hogy szélessávú vonalon ■ játszhasunk. Az Xbox kábeldemójével jövő tavasszal kezdődhet meg az online hepaj, ezt ■ első

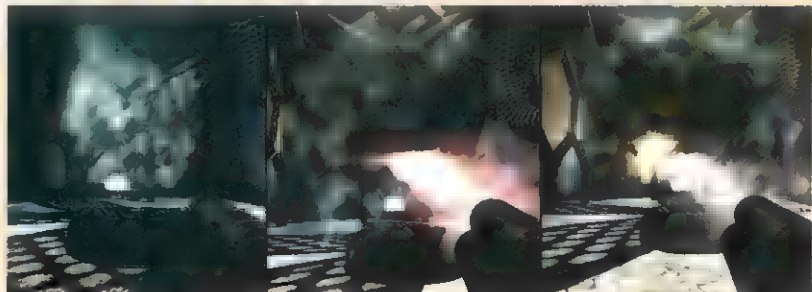
	
Típus	Multiplayer FPS
Kiadó	Infogrames
	www.unrealchampionship.com
Fejlesztő	Digital Extremes
Megjelenés	2002. tavasza (NTSC)

de ■ kimerült abban, hogy egy jövőbeli gladiátorként küzdünk a nagyközönség szórakoztatására), ami szerint hat faj egymás ellen vívott háborújában vehetünk részt. Ennek köszönhetően ■ egyes pályák sokkal jobban elkülönülnek egymástól, hiszen minden bolygó rendelkezik bizonyos jellegzetességekkel: az egyik ■ Hothra hasonlít, van egy dzsungel-világ, van egy vulkánokkal borított planéta, és van egy olyan is, amely az ősi Egyiptom sci-fi-változataként fogható fel. (A pályákat egyébként az Unreal és az UT legjobb pályakészítői készítik, kiegészülve ■ legtehetségesebb netes alakokkal.)

A játékmenet is sokat fejlődött: sutba vágják a "megyék a labirintusban, 'oszt lövök, ha elémkerülnek"-megoldást, és sokkal változatosabb lett ■ program, például annak köszönhetően, hogy a pályák nagy része a bolygók felszínén helyezkedik el, nem pedig bányákban, labirintusokban. Szintén nagy újítás, hogy (valószínűleg ■ Halo nyomdokain halad-



Az Unreal Warfare engine már ömagában is csodákra képes, ám a DE-s srácok nem voltak vele megelégedve - kiegészítették egy úgynevezett "Advanced Particle System" néven futó alprogrammal, ami a kód és a füst megjelenítéséért felelős. A lenti kis képregényben ez tökéletesen megfigyelhető - ez egy füsttel telített teremben játszódik, amire egy ventilátor vet árnyékot. Az első képen látszik, hogy ■ ventilátor beárnyékolja ■ füstöt is - már önmagában is elképesztő effekt. A második és ■ harmadik képen azt látjuk, hogy a kilőtt rakéta, és az általa keltett léghullám szétzavarja ■ füstöt, miközben természetesen az árnyékolás realisztikusan működik. El lehet képzelni, hogy egy többrésztvevős rakéta-párbajban milyen látványban lesz részünk - már ha erre is oda tudunk figyelni ■ bőséges lövöldözés mellett...





va) használhatunk járműveket is – lesznek majd tankok, terepjárók, és egy légi motor is, amellyel eszeveszett sebességgel száguldozhatunk majd a pályán – gyorsaságot természetesen sérülékenység kompenzálja. Elég pár bekapott lövés, és úgy járunk majd, mint a rohamosztagosok ■ Endoron.

Alapjaiban változtatja meg a játék menetét az a még sosem látott megoldás is, hogy nem lesznek pályán elszórva különféle gyógyító csomagok vagy lőszeres dobozok, és a jobb fegyverek után sem kell percekig kajtatnunk a pályán. Mégpedig azért nem, mert mindig teljes felszereléssel kezdjük a pályákat, minden fegyver nálunk lesz. Ennek bevezetésére azért került sor, hogy a harcok sokkal intenzívebbé váljanak. Természetesen skuló azért elfogyhat, ezért lesznek különösen fontosak a töltőállomások, ahol nem benzint mérnek, hanem lőszeret és páncélokot. Ez újabb taktikázási lehetőséget ad a csapatjátékokhoz, CTF-ben például már nem csak bázisunkat kell megvédeni, hanem jó, ha ellenőrzésünk alatt tartunk pár ilyen állomást is.

Valószínűleg sokan emlékeznek az Unreal Tournament fantáziadús fegyvereire, legyen szó akár a – sokak által csak "takonyvető"-nek becézett – GES BioRifle-ről, a shotgunt helyettesítő Flak Cannorról, vagy kombózáva használható Shock Rifle-ről. Ez utóbbi egyedi lehetőségei (ha a lassan haladó gömböt elta-



láltuk ■ másik lövésmóddal, akkor egy hatalmas robbanást kaptunk eredményül) beindították a Digital Extremes fejlesztőinek fantáziáját. Az Unreal Championshipben már sokkal több ilyen kombóval találkozhatunk majd, legalább húsz ilyen lehetőségünk lesz, és ezen felül minden fajnak lesznek egyedi trükkjei. Ugyan ■ fejlesztők hallgatagok, ha a konkrét kombókról kérdezik őket, de az elpötytyintett információkból párat már ismerünk: lesz majd dupla ugrás, a lassan repülő rakétákat kilöhetjük ■ villámfegyverrel, hogy ■ UT-ből ismerős Redeemerhez hasonló irdatlan méretű robbanást kapjunk. (Sajnos a legfantáziadúsabb fegyvert, ■ teleportálásra használható Translocatort kihagyják a folytatásból, ugyanis túl erőse sikerült.) Hogy ■ pite még forróbb legyen: ha elegendő mennyiségű ellenfelet sikerült kicsinálni, emberünk (szörnyünk, robotunk) berserker-állapotba kerül, ami egyrészt csodálatos fényhatásokkal jár, másrészt pedig sokkal nagyobb sebést lesz képes kiosztani egy percre (azaz megnő a fegyvereinek tűzgyorsasága és tűzereje).

A játékmódok is változtak kicsit. Az valószínűleg természetes, hogy lesz Deathmach, Team Deathmach és CTF, ezek ■ már kötelezőnek is tekinthetők ebben a kategóriában. Új mód lesz a Domination2, amiben úgy gyűjthetünk pontokat, hogy az ellenőrzésünk alá vonjuk ■ pálya meghatározott helyeit. Hogy ■ jobb taktikát dolgozhassunk ki, lehetővé tették, hogy pár monitor segítségével az egész pályát megfigyelhessük. Új játékmód a Bombing Run, amely abból áll, hogy ■ bázisunk közepéről át kell vinnünk egy bombát ■ ellenfél táborába, azaz tulajdonképpen egy fordított CTF-ről van szó. Állítólag lesznek még más üzemmódok is, ám ezekről még nem szivárgott ki információ. (Azt is rebesgetik, hogy lesz egy versenypálya, ahol a légi motorokkal kell majd legyorsulni a többieket – igen mókás lenne, ha eközben fegyvereket ■ lehetne használni.)

Ezeket ■ játékmódokat természetesen egyedül is kipróbálhatjuk. Ilyenkor botok lesznek a társaink, illetve ellenfeleink, azonban nyilván

sokkal élvezetesebb ■ program, ha ismerőseink ellen próbálkozunk. Az Unreal Championship aznap fog megjelenni, amikor beindulnak az Xbox-szerverek – azonnali lehetőséget kínálva azok leterhelésére. Rengeteg lehetőségünk lesz az online játékokban, támogatni fogják például okáért a klánokat – a vállalkozó kedvűek rajzolhatnak maguknak saját skint (azaz egyedi "borítást" ■ karakterekre) és címert, utóbbi például ■ CTF-ben a zászlót fogja díszíteni. Lehetőségünk lesz letölteni pályákat a netről, és lesznek pénzdíjas bajnokságok is. Természetesen ■ játék használja majd ■ Xbox mikrofonját is, így ■ csapatjáték még izgalmasabb lesz. Ha

esetleg nem lenne szélessávú internet-kapcsolatunk (válljuk be, ez elég sűrűn előfordulhat Magyarországon...), akkor sem kell kétségbe esni, lesz osztott képernyős játék is, illetve helyi hálózaton is játszhatunk. Hogy hányan lehet egyszerre gyilkolászni, azt még nem tudták meghatározni a fejlesztők, köszönhetően annak, hogy ■ Microsoftnál csak nemrég indultak el az első szerverek próbái, remélhetőleg 16, vagy annál is több játékos küzdhet majd egyszerre. Rengeteg újítás és pezsgő grafika, internetes játéklehetőség – semmi negatívumot nem várhatunk az Unreal Championshipben. Remélhetőleg tavsszal már Európában is elindul az internetes örület Xboxon, és hamar kipróbálhatjuk az UC-t.



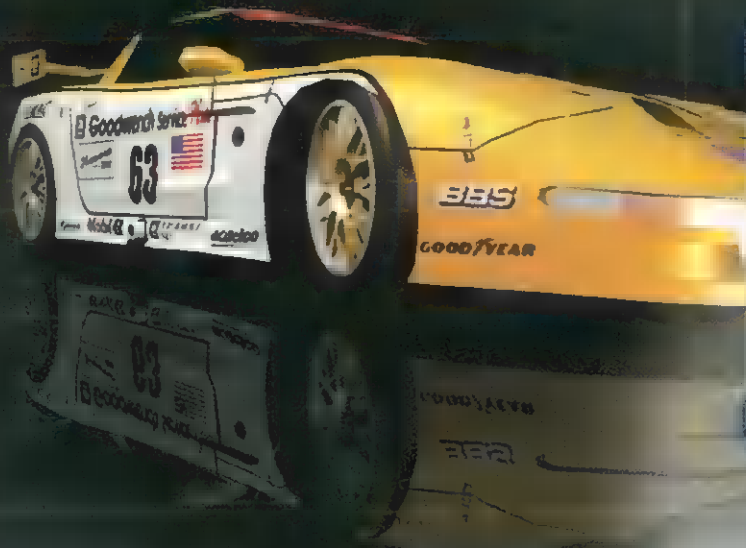
Első benyomások

Potenciális
alkalmazás

Működés időnk egyike legújabb FPS-je fantasztikus lehetőségekkel teli, mában tér vissza

Állapot

70%



LE MANS 24 HOURS

Azok között, akik helyesen választják az alábbi kérdésre
1 db. **Le Mans 24 Hours** PS2-játékot kaphatnak!

Melyik karakter van a Petit Le Mans futamot?

A megfejtéseket nyílt levelezésben a
Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44.
címeire kérjük beküldeni!

A levelezőlapra írjátok rá: **Playtime! Le Mans 24 Hours-játék.**
Tiltakozási határidő: 2001. október 2.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK

SUBMARINE COMMANDER

Azok között, akik helyesen választják az alábbi kérdésre
1 db. **Submarine Commander** PS2-játékot kaphatnak!

Melyik karakter van a Submarine Commander-játékban?

A megfejtéseket nyílt levelezésben a
Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44.
címeire kérjük beküldeni!

A levelezőlapra írjátok rá: **Playtime! Submarine Commander-játék.**
Beküldési határidő: 2001. október 2.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Azok között, akik helyesen választják az alábbi kérdésre
1 db. **Tony Hawk's Pro Skater 2** PS2-játékot kaphatnak!

Melyik karakter van a Tony Hawk's Pro Skater 2-játékban?

A megfejtéseket nyílt levelezésben a
Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44.
címeire kérjük beküldeni!

A levelezőlapra írjátok rá: **Playtime! Tony Hawk's Pro Skater 2.**
Beküldési határidő: 2001. október 2.

Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnék a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítéltünk, úgy mint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt”).

PLAYTEST

Grafika:

A játékműködésben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

Hangok:

Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszórókból, amelyek az eufóriáktól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:

Ez pedig már a tényleg fontos! A játék megmértetés kategóriáján és típusán belül, játékműködés és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajtsuk, avagy hány hálaadó imádságot rebegjünk a készítőinek.

Infok:

- Ennyi játékok nyomulhat egyszerre
- DualShockot támogat (PS)
- NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?
- Memóriakártya szükséges
- Kormányt támogat
- Vibration Packet támogat (DC)
- Packet támogat (NG4)
- Fénypisztolyt támogat

GRAFIKA 92%

HANG 87%

ÉRTÉK **83%**

Tartalom

Zone of the Enders (PS2)	36	Louvre: The Final Curse (PS)	62
Floigan Bros. (DC)	40	VCL Motor Mayhem (PS2)	64
Soldier of Fortune (DC)	44	Reel Fishing Wild (DC)	65
Le Mans 24 Hours (PS2)	48	Skydiving Extreme (PS)	66
Power Shovel (PS)	50	Death Crimson OX (DC)	67
Goofy's Fun House (PS)	52	Razor Freestyle Scooter (DC)	68
Rumble Racing (PS2)	54	Last Blade 2 (DC)	69
Dragon Riders (DC)	56	City Crisis (PS2)	70
Alien Front Online (DC)	58	Motocross Mania (PS)	71
Operation Winback (PS2)	60		

Egész napos robotolás

ZONE OF THE ENDERS



playstation 2

Típus	Aktió
Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	KOJIMA
Megjelenés	2006. március 28. (USA)



Viola

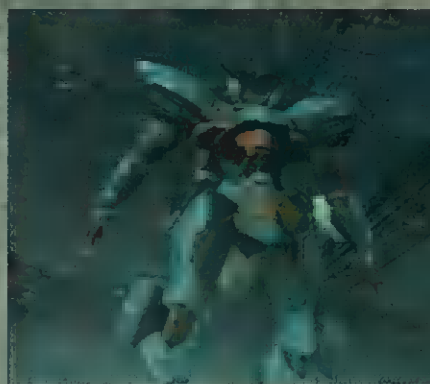
A Zóna of Enderszövetség egyik vezetője Viola, aki a

Nelth nevű frame-et irányítja. A játék során háromszor kell megküzdenünk vele. Habár Leo nem akarja átírni a történetet, csak elvárja, hogy meggyőződjön róla, hogy megérdemli a halálát, és a nő egy életre meggyőzte a fiút. Kapcsolatuk csak Viola társaságában működik, hisz a lány csak akkor beszél, ha a lány meggyőződik róla, hogy megérdemli a halálát, és a nő egy életre meggyőzte a fiút. Kapcsolatuk csak Viola társaságában működik, hisz a lány csak akkor beszél, ha a lány meggyőződik róla, hogy megérdemli a halálát, és a nő egy életre meggyőzte a fiút. Kapcsolatuk csak Viola társaságában működik, hisz a lány csak akkor beszél, ha a lány meggyőződik róla, hogy megérdemli a halálát, és a nő egy életre meggyőzte a fiút.

Legyenek olyan erős harcban, mint Jehuty, az első csatától tekintve csak körmöntényként praktikus, és tudjuk legyőzni.

Mivel játékban van a Zóna of Enders, a Hideo Kojima művészi rajzvilágát a játékban is meg lehet látni. A játékban a Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es. A játékban a Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es. A játékban a Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es.

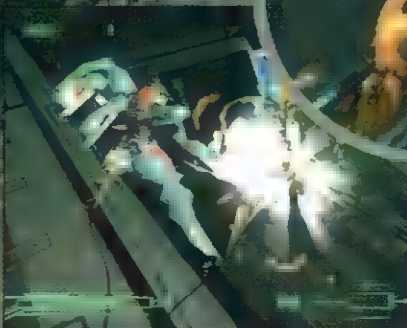
A Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es. A játékban a Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es. A játékban a Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es. A játékban a Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es.



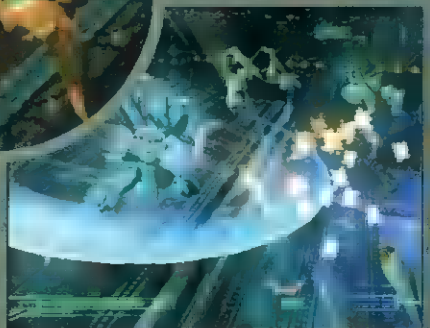
1. Jól látjuk a karaktereket a Zóna of Enders világában.

A Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es. A játékban a Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es. A játékban a Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es.

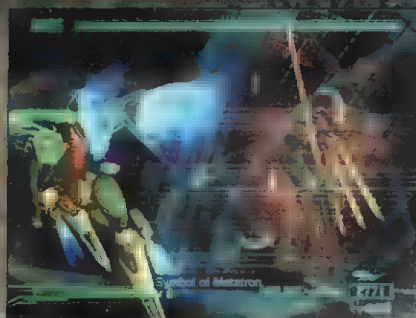
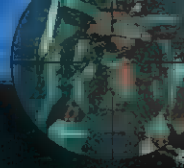
A Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es. A játékban a Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es. A játékban a Zóna of Enders egy 2D-es világ, amelyben a karakterek és a környezet is 2D-es.



2. A Zóna of Enders világában.



3. A Zóna of Enders világában.

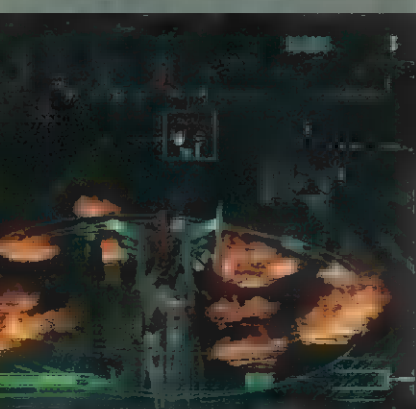


A halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb

...a halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb... a halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb...



Egyre bővebb: megint a halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb



A halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb



A halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb

A halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb... a halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb...

A halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb... a halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb...

A halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb... a halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb...

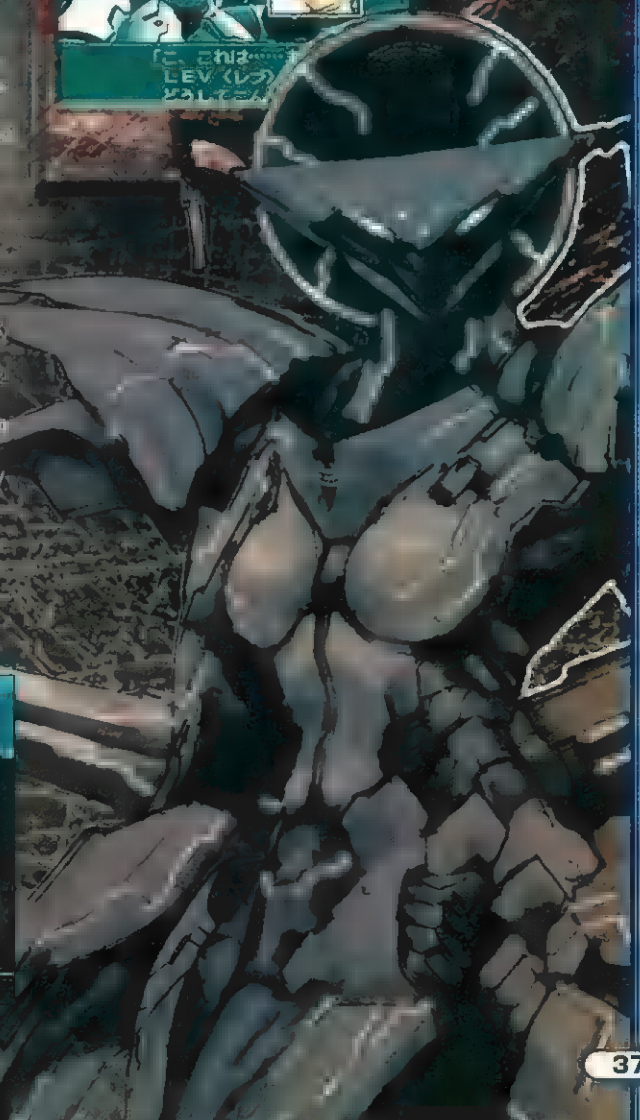
A halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb... a halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb...

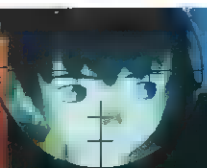


A halál harcolása: ZOE az első harcok során a legélvezetesebb

A következő rész tartalmából

A következő rész tartalmából... A következő rész tartalmából... A következő rész tartalmából...





LEO

Leo, aki se ez a tizenéves, tülkötökében csak a telenhul esordított bele az eseményekbe, majd nem őt is megölték a farszabó A.D. 6 esztendőben, azonban megölné az egyik rakéta. A talált egy fiatal robotot, egy fiút, ami néhány héttel halgató, az a szülő vezető, a szöveg, a intelligenciát pedig ADA-nak hívták. Először csak a kéréses a deklaráció, hogy megölné a telenhul, az azonban elvált, hogy a szülő vezető a kolónia ünkömből, ahol fel tudják pakolni az Atlantis ünkömből. Először van a szülő vezető Leo és ADA között, az ADA nem szerinte ez



A karakter...

Szöveg...



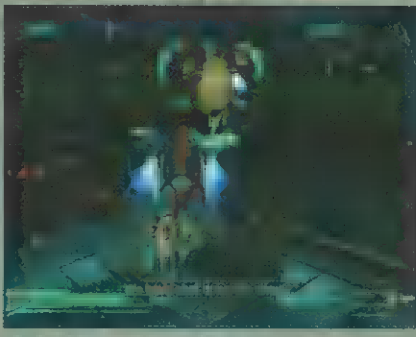
A karakter...

Szöveg...

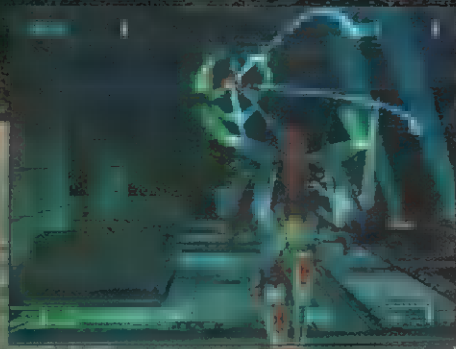
Szöveg...

Szöveg...

Szöveg...



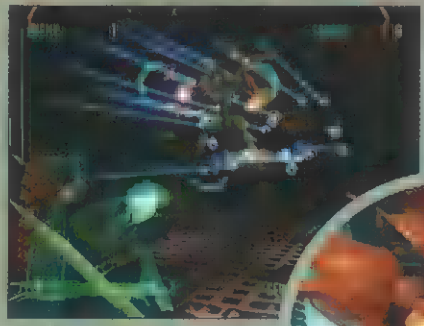
A karakter...



Szoros szerek futnak a Minamihandléhoz



Ezen a felületen... (caption partially obscured)



... (caption partially obscured)



... (text partially obscured)



Egy karakterrel... (caption partially obscured)

... (text partially obscured)

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha olyan 3D-s akciójátékra vágysz, amelyben hatalmas harci robotok csépelik egymást, akkor a ZOE a játékid! Némileg kaotikus, ám hihetetlenül élvezetes harcok, tökéletes irányítás, csodálatos **UI** – ezek mellett pedig eltörpülnek az apró szépséghibák (kevés ellenséges frame-típus, hasonló pályák).

POZITÍVUM

- Rendkívül élvezetesek a harcok
- Változatosak a küldetések
- A sztoriból kiindulva biztos, hogy lesz folytatása

NEGATÍVUM

- Csak háromféle ellenség
- A kétjátékos mód nagyon gyenge



Készítsünk meglepetést - önmagunknak

FLOIGAN BROS.



dreamcast

Tipus	Kaland
Kiadó	Sega
	www.sega.com
Fejlesztő	Visual Concepts
	2001. július (NTSC)

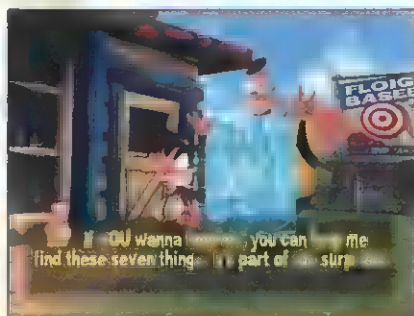
A Floigan testvérek akár le is tagadhatnák közös felmenőiket, annyira különböznek egymástól. Olyanok, mint Stan és Pan, csak épp fordított szereposztásban. Moigle, ■ kistestvér egy kétajtós konyhakredenc méretével vetekszik, ámde sütnivalója nem sok, míg Hoigle, az idősebbik, igazán dörzsölt fickó, de még a kilincs eléréséhez is lábujjhegyre kell állnia. Pont e különbözőségüknek köszönhetően remekül kiegészítik egymást: sülve-főve együtt vannak, s a legnagyobb egyetértésben elégedetlenek takaros kis ronccstelepkőn.

A Visual Concepts eme két hőse akár rajzfilmsztár is lehetne, annyira eredeti figurák. De nem csak ■ figurák "rajzfilmes" stílusúak, hanem ■ egész játék megvalósítása is, illetve maga a történet is, amibe belecseppenünk. Egy szép, színes, 3D világba lépünk be, ahol ha mondjuk laposra verik a főhóst, ott nyoma sincs brutalitásnak, sokkal inkább képi humornak (hiszen történetesen valóban palacsintává lapul az emberünk), s ha mondjuk Hoigle kezében felrobban egy bomba, kormos kékétől eltekintve nem lesz semmi baja – Moigle még jót is mulat rajta...

Hoigle Floigan szerepében egy geektől hemzsegő rajzfilmsztár életébe kóstolhatunk bele, s a kistestvérünk istápolása lesz a legfőbb elfoglaltságunk. Az egész azzal kezdődik, hogy Moigle lelkesen számol be arról, hogy valami olyasmit tud, amit Hoigle nem. "Igazi géniusz" – jegyzi meg kissé szarkasztikusan hősünk, hiszen valóban sok mindent tud, amit ő nem... A



▲ Moigle kicsit morcos lett ránk



▲ Ez lesz a meglepetés?

társalgás hasonló mélyenszántó gondolatokkal folytatódik, s végül csak annyival leszünk okosabbak, hogy Moiglenak valami meglepetése van számunkra. Hogy mi az pontosan, azt még nem mondja el.

"Moigle titkos projektje" – ez a játék alcíme ■ – zárt garázsajtó mögött készülődik, ■ jómagunk csak annyiban vehetünk részt benne, hogy segítünk beszerezni hozzá az alapanyagokat. Összesen hét alkatrész szerepel Moigle listáján (amit mindjárt a játék elején át is nyújt): tulajdonképpen ezek összeszedéséről szól a történet.

Aki a Floigan Brotherstől egy jópofa platformjátékot vár el, az valószínűleg nagyot csalódik – még csak ugrás gomb sincs a játékban. Nincsenek benne különálló pályák, nincsenek fegyverek és nincs elhallozás: csupán egyetlen helyszín van, s azon hihetetlenül mulattató hősök, valamint szintiszta ügyességi játékok. Még ha fel is bukkan ■ gonosz Báró Malodorous, aki csalócai segítségével hőseink



▲ Ki lehet ez a jóképű fickó?



▲ Moigle-t nem nehéz megszedíteni

otthonát szeretné meghódítani, azt is elég vidám módszerekkel lehet legyőzni. Hogy mindez mennyire jó elgondolás, azt mindenki döntse el maga – jómagam csak annyit mondhatok: nekem nagyon bejött a stílus.

Tulajdonképpen lehetetlen meg nem kedvelni ■ két nem mindennapi főhóst, merthogy szó szerint életre keltették őket a Visual Concepts programozói. Nem csupán ■ cselekedeteiket követhetjük nyomon, hanem az érzelmeiket is. Moigle például olyan, mint egy óriási csecsemő. Nyughatatlann, izeg-mozog, mindig csinálnia kell valamit. Macskát simogat, a kuttyájával labdázik, vagy ha épp nincs egyik kedvence sem kéznél, hát előveszi a jójóját, vagy a játékreplőjével tétül-fordul. Csupa gyerekséget művel: hogy mást nem mondjuk például egerekkel társalag (bár mint kiderül, ez nem is annyira gyerekség, hiszen az egereket elkapva jótanácsokhoz juthatunk), vagy épp piros pacsnizni akar. Azonban gyorsan változik a kedélyállapota, s bizony jaj nekünk,



▲ Erre csak egy válasz lehet: "Yuppee!"



MÁR TITKOS ÉRTEK		
PlayStation 2 teszt		
Ecco the Dolphin	-	-
Stupid Invaders	01/09	88%
Flogan Brothers		

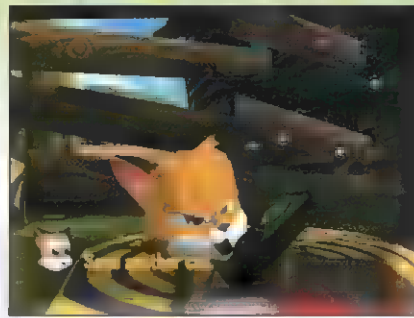
ha netán viharfelhők kezdenek gyűlni a feje felett – olyankor jobb menekülni, majd később cukorrali kedveskedni neki, hogy kedvet kapjon megint valamilyen játékhoz.

Persze amint mondani szokás, ■ élet nem csak szórakozásból áll. Néha munkára kell fogunk az októni Moigle-t, ■ egy kis tudományt kell vernünk a kemény fejébe. Az idősebb kötelessége, hogy okítsa a kistestvérét, ami felelőségteljes feladat. Először is tanulni csak úgy lehet, ha tele a has. Márpedig Moigle gyomra szinte állandóan korog! Az áldatlan állapotot úgy lehet megszüntetni, ha felajánlunk neki egy szép piros almát – szerencsére mindig akad egy kéznél. Moigle persze minden alkalmat megragad, hogy kibújjon a munka alól, ezért ■ tanulás másik előfeltételeként azt szabja, hogy legyen elég pontszámunk – mintegy nekünk kell fizetnünk, hogy taníthassuk. A pontokat Moigle tartja nyilván: amikor hőseink valamilyen vetélkednek egymással – így például piros pecsenyéznek –, ott minden esetben pontok kerülnek kiosztásra.



▲ Egy beszélő egér! Érdemes rá odafigyelni!

Hogy miket kell megtanítanunk Moigle-nak? Hát nem kell valami bonyolult dolgokra gondolni: lévén, hogy ■ "kisöcsi" még csak az óvodás "tananyagánál" tart, csupán újabb és újabb gyerekjátékokat magyarázhatunk el neki, olyan dolgokat, mint a fogócska vagy ■ bújócska. Összesen öt különböző játékban versengetünk



▲ Ezt hívják macskajajnak?

vele, melyek mindegyikéért különböző pontszámokat ír be a jegyzetfüzetébe – de vannak még egyéb szórakozásai is: mint amikor pillangókat fogdos, és megtűpelteti velünk ■ színüket.

Hogy milyen játékokat tudunk játszani, az nagyrészt Moigletől függ: amikor jó kedvében van, folyamatosan játszani akar, ■ amennyiben engedünk ■ óhajának, maga választja meg ■ "sportágat". Ugyanakkor javaslatot tehetünk mi is, de egyáltalán nem biztos, hogy ■ testvérünknek megfelel a választott játék. Néha teljes letergáiba esik, és olyankor semmire sem hajlandó. Főleg akkor nem, ha az adott lelkiállapotáért esetleg mi vagyunk a felelősek, mert hát ez is előfordulhat. Igazság szerint nehéz ellenállni,

Játék az élet!

Azon kívül, hogy a Floigan Brothersben folyamatosan atyáskodni kell az ifjabb Floigan testvér felett, néha játszani is kell vele – annál is inkább, mert ha nem vetélkedünk pontokért, nem hajlandó tanulni tőlünk, ■ tanítása nélkül pedig nem lehet végigvinni a kalandot. Magukat a játékokat is tanítani kell – kivéve a piros pacsit, amit Moigle még a tutorial módban elsajátít.

High Five – Piros pacsit

Egy pontot nyerhetünk ha sikerül kilencszer az öcsikénk tenyerébe csapni. Külön gomb tartozik az "ötösökhöz" és külön ■ kétkezes megoldásokhoz, és persze az sem mindegy, hogy melyik irányba csapunk. Nem kell túlságosan elsielni a dolgot, mert Moigle előszeretettel alkalmazza ■ bejlesztős taktikát.

Tag – Fogócska

Ezt a játékot talán nem kell külön elmagyarázni. A szabályokról csak annyit, hogy valahányszor valakit elkapnak, a játékhoz tartozó időlimít kicsit kitolódik. Aki ■ idő leteltével utójára marad fogónak, az veszít – a másik fél neve mellé pedig két pont kerül. Moigle gyorsabban fut Hoigle-nál, viszont Hoigle fűgében fordul: így érdemes például a ház kerítése körül körözni.

Hide 'N' Seek – Bújócska

Moigle különféle vicces helyekre bújik be, ■ nekünk meg kell találnunk őt ■ határidő letelte előtt. Sokat segít, ha megfigyeljük, Moigle melyik irányba indul el, a búvóhely távolságára pedig a kapott idő mennyisége utal. A keresést Moigle is segíti a szokásos szavakkal ("hideg", "langyos", "forró", stb). Háromszor kell sikerrel járnunk, avagy ugyanennyiszor hibázhatjuk el a dolgot. Miután kikapasztaltuk a búvóhelyeket, igen könnyű játék – pedig három pontot ér.

Running Race – Futóverseny

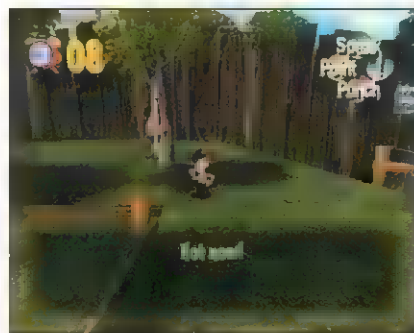
Futóversenyt rendezni csakis a tő körül lehet. A versenyek alkalmával zászlók vannak elhelyezve, melyek kapukat alkotnak – természetesen nem lehet kihagyni egyet sem. Mint azt már ■ fogócskánál is tapasztalhattuk, Moigle gyorsabb nálunk, ezért maga a játék "tanácsadója" szerint is valamiképpen "csalni" kell. Nem tudom mennyire számít csalásnak, hogy mindig a belső íven futunk, de győzni ezzel az egyszerű trüffel is lehet. A győztes jutalma 9 pont!

Catch – Labdázás

Az udvaron (a szerencsekerék mellett) hőseink egy strandlabdára bukkannak: strand ugyan nincs a közelben, de labdázni azért lehet. Öt pontot nyer az, akinek kilencszer sikerül elkapnia ■ másik dobását. Természetesen meg vannak határozva a térélek, ahova a labdának érkeznie kell: az azokon kívül landoló dobások hibapontokat érnek, három hibapont után pedig vétkes automatikusan veszít.



▲ Ez aztán a méretes öntözőkanna



▲ Hiába búj, látlak!



▲ Valami hullik ■ égből!

hogy a "mázsányi jóindulatnak" ■■ törjünk egy kis borsot az orra alá. Sértegethetjük, ha azt akarjuk, hogy sírjon, avagy a pocakját öklözhetjük, ha fel akarjuk dühíteni. Mindezt persze nem csak passzióból kell művelnünk (bár szó ■ róla: már önmagában is jó móka), merthogy Moigle lelkiállapota kulcsfontosságú szerepet kap a kaland során.

Több helyen bizonyos faládákra figyelhetünk fel, melyekre Moigle ábrázata van felfestve. Az egyiket elkekeredett képet vág, míg a másikon földöntúli boldogságban úszik, aztán van olyan, amelyiken vérbe borul ■ tekintete, netán páni félelem ül ki az arcára. Ezek ■ ládák fontos platformokat rejtenek maguk alatt, melyekhez csak azután tudunk hozzáférni, hogy Moigle az ábráknak megfelelő hangulatában van. Hogy csak a játék legelejéről említsünk egy ilyen példát: a ronccstelepet egy sekély kis patak szeli keresztül, mely annyira le van apadva, hogy tocsoghatunk az alján. A gond az, hogy a patak szintjével együtt a víz felszínén úszó híd is le van ereszkedve, ■■ mederből csak ■ kiinduló part felé lehet kimászni – ergo nem tudunk átkelni a túloldalra. Bármennyire is kedves teremtés a "kisöcsi", galád módon sértegetnünk kell, mert ■ parton



▲ Vajon mit szerelhet öcsi odabent?



▲ Hoigle tulajdonképpen egy ufonauta

lévő láda csak így tűnik el. Amikor pedig ez megtörtént, gyorsan oda kell sietnünk ■ láthatóvá vált platformra, merthogy az egész hercehurcára végül ■ azért van szükség, hogy Moigle-t a parthoz csaljuk, s a patakokban folyó kőnyelveivel duzzasszuk fel a vízállást.

A Floigan Brothers sajnos nem egy hosszú játék: csak azért tart kb. egy napig végigvinni, mert rengeteget pontot kell gyűjtögetni ■ minijátékokkal. Egyébként a végigjátszás után még mindig akadnak esetleg érdekes rejtélyek. Például jómagam egyelőre nem jöttem még rá, mire jó Moigle futócipője. Megtanítottam az öcskőst bekötni a fűzőjét, ami melleleg nem kevés pontba került, de végül is nem tudom, mi az egésznek ■ haszna – csak gyanítom, hogy ■ futóversenyhez lehetne vele babrálni valamit.

Ami nagy valószínűséggel eladja ezt a játékot, ■ a prezentáció. Nincs olyan része a programnak, amiből ne áradna a hamisítatlan rajzfilmes hangulat. Alighogy felpörög ■ GD a Dreamcastban, a képernyőn máris két nem semmi pofa bámul a képünkbe, s miközben egymás szavába vágva ugratják egymást, köszöntenek minket a játékukban. Rendkívül egyszerű, de mégis kifejezetten igényes az intro, ■ tegyük hozzá – nem egy van belőle. Ha ugyanis történetesen nem nyúlunk hozzá az irányítóhoz, ■ rövidke bemutatkozás újra elkezdődik, de már más szöveggel.

A játék gyakorló üzemmódjára ugyanez az igényesség vonatkozik. Miközben tanuljuk az irányítást, addig sem hagynak minket poénok nélkül, s maga ■ gyakorló mód egy külön kis epizódot képez. Moigle kitalálja, hogy süteményt süt, s nekünk ebben kell segítségére lennünk. Először oda kell adnunk a cukrot, majd a vaj hollétére kell rámutatnunk a hűtőben, illetve ■ csokit kell levennünk a polcra. Mindeközben a játék félreérthetetlenül elmagyarázza az irányítást, ami melleleg kiköpött Zelda-séma: a gombok jelentése a tereptől függ, illetve attól hogy éppen mozgunk, vagy ácsorgunk. A felsorolt mozdulatok közül külön említésre méltó a mutogatás. Tulajdonképpen



▲ Diverzáns érkezik a ronccstelepre

egy kurzort kapunk, amivel végigpásztaztathatjuk ■ terepet, ■■ azért nagyon hasznos, mert (gy mindig tudjuk, mely tárgyakat lehet használni, s melyek azok, amik csak ■ díszletként szolgálnak. A csoki megszerzésével ■ már említett platformos megoldásokra hívják fel a figyelmünket: ■ konyhában történetesen Moigle-t el kell kábitanunk. Körbe-körbe rohagálva el kell őt szédítenünk, ugyanis utána ■ hasát használhatjuk trambulinként, hogy feljussunk a polcra. Az összetevők megszerzését követően Moigle kisebb konyhaművészeti bemutatót tart. Bebizonyítja, hogy még a csónakmotor is nélkülözhetetlen háztartási eszköz, végül sebteben egy tepsibe önti a tésztát és aztán – ugyancsak sebteben – összetöri az úkapjától örökölt porcelánedényt. Ekkor bizonyosodhatunk meg testvérünk érzékeny lelki világáról... Hogy abahagyja a bőmbőlést, szorosan magunkhoz kell ölelnünk – habár ez aztán inkább fordítva történik...

A beszéd-gomb, amivel Moigle-t megszólíthatjuk, a játék egyik legfontosabb eszköze: a hatására egy kör alakú menü jelenik meg. Az átölelésen kívül itt válogathatunk a Moigle-lal kapcsolatos egyéb teendőink és válaszaink közül: konkrétan ■ tanulás, ■ játék, ■ "igen" és ■ "nem" válasz, ■ sértegetés, és végül ■ pontszámunk megtekintése közül.

De talán térjünk vissza a süteményhez: miután megvizsgáztalódtok, Moigle egy laza mozdu-



▲ Moigle, mint konyhaművész



▲ Valószínűleg az erkély nem Moigle kilóhoz készült

lattal bevágja a sütőbe a tepsit, majd némi idő elteltével már venni is ki. Hanem a kivételénél gondok adódnak: kisé felforrósodott a sütő ajtaja. Gyorsan a szobába kell sietnünk, ahol a polc tetején találjuk a védőkesztyűt. Bárhogy is sietünk, a süti odaközmál, s Moigle minket hibáztat a késlekedésért. Hirtelen begorombul, s ez alkalmat ad egy újabb platform ki-próbálására. Nem számít, hogy hőszűket Moigle baseballabdának használja, elvégre csak egy rajzfilmfiguráról van szó: oda kell csalnunk a megfelelő helyre, és hagyni, hogy a hűsöröny kítombolja magát. Hamar lehiggad, amit követően elméletileg egy olyan helyen eszmélünk, ahova e kis intermezzo nélkül bajosan tudtunk volna felmászni... Az így felvehető almát aztán rögtön oda is adhatjuk az öcsinek, ezzel teljes a béke, mi több: Moigle még egy kis tanulásra is hajlandó. A legalapvetőbb játék, a piros pacsi begyakorlása következik. Utána Moigle megvesztegethetőségéről bizonyosodhatunk meg: egy kapcsolót rejteget, amit csak némi alkudozás után hajlandó elővenni. A kapcsoló az öcsi villanyvasútját indítja, aminek ő maga az utasa, ám vasút valahogy elszabadul, s a játszadózásból hirtelen vesz-



▲ Jókora hasra esés – a fűzöt megkötni bizony komoly dolog

helyzet lesz. Meg kell állítanunk a száguldozó mozgonyt, aminek az egyetlen módja az, hogy rácsimpaszkodunk a hátuljára – vagyis utána vetődünk. Bár a dolog csak félig-meddig hatásos, a lényeg az, hogy a játék kezelését ezzel a rövid kis epizóddal gyakorlatilag teljesen kivesztjük – lám, a tanulás is néha milyen élvezetes tud lenni.

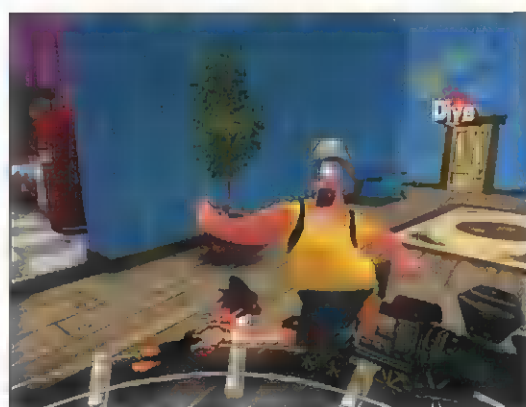
A Floigan Brothers ékes bizonyítéka annak, hogy méltánytalanul hanyagolják a játékfejlesztők a Dreamcast hardverét: ime, ki lehet hozni ebből a gépből olyan grafikát, ami még PS2-n tökéletesen megállná a helyét. Csodálatos módon egyáltalán nincs kódosítás, pedig hát a terep gyönyörűen textúrázott, és még mozgalmas is – mindenfelé pillangók és szarkák repkednek. Ez pedig a játszhatóságra is kifejezetten jótékony hatással van, hiszen ha például bújócskát játszunk, és Moigle esetleg pont a telep ellentétes oldalán keresett búvóhelyet, már messziről látni, hol kukucskái kifelé. S egyáltalán: sosem veszítjük őt szem elől. Az is elképesztő, hogy a játék egyszer betölti a helyszínt, és onnantól nem látunk loading képernyőt. Még a mentések alatt sincs leállítás!

De amint már hangoztattam: a karakterek művészi kidolgozása a igazi csúcs. Az egyes ujjpercükig bezárólag minden testrészük szépen animált, gesztusaik és mimikájuk fergeteges. A szinkronhangok már önmagukban is viccesek, melyekhez remekül illeszkednek a szájmozgások, és a vidám zene is remek hatással van a kedélyállapotunkra.

A Floigan Brothers tehát tényleg egy jó vasárnapi rajzfilmhez fogható: nagyon mulatságos, nagyon jó, de – és a párhuzam végén sajnos itt kell kitenni a pontot – nagyon hamar vége van, aztán meg csak várhatjuk a következő epizódot. (Ugyanis a cím szerint ez még csak az első rész.) Kitűnő játék de kevéske.



▲ Az "Oroszlánszívű" Moigle



▲ Egyesek élvezik az utazást, mások kevésbé...

ÖSSZEFOGLALÓ

A rajzfilmes stílusban páratlanul hangulatos, és egyszerűsége ellenére még élvezetes játék a Floigan Brothers. Kár, hogy a terjedelmében is a Tapi Hapsi-féle rajzfilmekhez hasonlít. A mini játékok nélkül ugyanis a cselekmény nem sokat tesz ki, s ezen a rövidségen még az esetleg netről letölthető extra fejtörők sem segítenek.

POZITÍVUM

- Haláli karakterek emberi érzelmekkel
- Vicces animációk, rajzfilmes grafika
- Semmit nem töltöget

NEGATÍVUM

- Túl egyszerű feladatok
- Nagyon rövid történet

GRAFIKA ██████████ 97 %

HANG ██████████ 98 %

ÉRTÉK ██████████ 83 %



▲ Tessék, neked szedtem a réten!

VZ.
vzoli@vogel.hu



De ha meghúzom a ravaszt, az ellen szíve szétszakad...

SOLDIER OF FORTUNE

Mostanában már mindenki elvárja a Dreamcastos játékoktól, hogy azonos színvonalú legyenek, mint a PS2-és PC-s játékok. Az egyik oka az, hogy a Dreamcast a piacra lépésénél sokkal hamarabb került a kukába, mint a PS2, miközben külföldi piacokon még mindig a Dreamcastot tartják az egyik legjobb konzolnak. Így az amerikai játékosok számára a Dreamcastos játékok a legjobb választás. Az amerikai játékosok számára a Dreamcastos játékok a legjobb választás.



▲ Levegőt semmi szükség, mert a karakter feltűnt nekik, hogy itt állnak

A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett. A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett. A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett.

A helyzet egy kicsit forró – a sztori

A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett. A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett.

dreamcast

Típus	FPS
Kiadó	UbiSoft
Fejlesztő	Runecraft/Raven
Elérhető	2000. július 26. (EUROPA) 2000. augusztus 31. (JAPÁN)

Mullins egy valóban szörnyű ember volt. A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett. A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett.

A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett. A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett.



A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett. A játékot a kritikusok egyaránt dicsérik és kritizálják. A DC-konverzió ráadásul több mint egy évet késleltetett.



▲ Innen a "halomra" gyalogolunk



Nyugisabb helyzetekben MINDIG töltünk újra az összes fegyverünket, még akkor is, ha csak három löszert eresztettünk ki a nagyveretű tárból, mert félek, hogy hamarosan pont a három fog hiányozni - akkor viszont NAGYON, mert ha a legnagyobb fuzartól középen kell tárat cserélnünk, az majdnem biztosan egyenlő a halállal. Hihetetlen, de a gép nem csúsz, és az ellenfelek is szoktak tárat cserélni. Ez persze ókszerű kinaszálhatjuk. A fegyverek mellett egyéb fejlesztéseket

is használhatunk. Egészségünk védelmére ott a páncél, ha kisé megromlik az egészségünk, rögtön helyreül egy medikit. A repeszgránát és a C4-es bombák mellett még vakító gránátot is használhatunk. Esetenként sokat javít az esélyeinken az éjjellátó készülék, szerencsére kikapcsolt állapotban újratöltődik, de nem a szűz. Elszórhan találhatunk alacsonyabb szintű tárgyakat a falakon, ezek általában egyszerű használatosak.

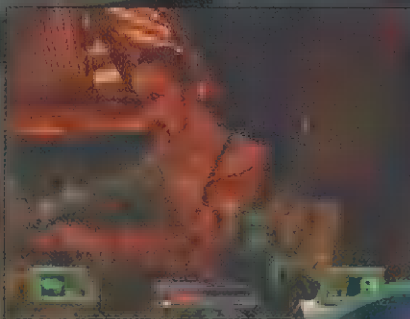
Mennyi is az anynyi - grafika és hangok

Az eredeti PC-s változatot ismerve is kell szövegetem a tenyt a SGP konverziósság, hogy meg volt, és jól sikerült. A

Profin megvalósított erőszak

Az én egyik kedvencem az erőszakos játék, és a sokadik pályán találkoztam a játékkal. Hogy az ellenfelek frissen költözött meszással rendelkeznek. Nincs semmi kompozíció, a játék megismerésére intelligenciájuk a (ami sok másnál nem mondható el). Az ellenfelek fazonok, nem csak terhelnek a harcban, hanem esetenként egy légszűrővel is jár, az ellenfelek meg vannak magukat. Ha megsebesülnek, akkor fegyvereket keresnek. De nem csak egy erősebbnek, hanem leggyorsabbá is lehetnek. A fegyverek mellett egyéb fejlesztéseket is használhatunk. Egészségünk védelmére ott a páncél, ha kisé megromlik az egészségünk, rögtön helyreül egy medikit. A repeszgránát és a C4-es bombák mellett még vakító gránátot is használhatunk. Esetenként sokat javít az esélyeinken az éjjellátó készülék, szerencsére kikapcsolt állapotban újratöltődik, de nem a szűz. Elszórhan találhatunk alacsonyabb szintű tárgyakat a falakon, ezek általában egyszerű használatosak.





▲ Adattárolás nemcsak a
külső tárolókon történik



▲ A 2. és 3. részben megismerhetjük a
játék főszereplőit és az őket
szelvényezőket

Ami az adatkészletet illeti, az új DLC-k is itt kerülnek majd kiadásra. A fejlesztők szerint a játék a Dreamcast konzolra is elvileg játszható, de a fejlesztők nem tudják megmondani, mikor kerül kiadásra. A játék a Dreamcast konzolra is elvileg játszható, de a fejlesztők nem tudják megmondani, mikor kerül kiadásra.

A játék a Dreamcast konzolra is elvileg játszható, de a fejlesztők nem tudják megmondani, mikor kerül kiadásra. A játék a Dreamcast konzolra is elvileg játszható, de a fejlesztők nem tudják megmondani, mikor kerül kiadásra.



▲ Több mint 20 különböző fegyver



▲ Itt lehet majd a játékot
személyre szabni

Ami az adatkészletet illeti, az új DLC-k is itt kerülnek majd kiadásra. A fejlesztők szerint a játék a Dreamcast konzolra is elvileg játszható, de a fejlesztők nem tudják megmondani, mikor kerül kiadásra.

A játék a Dreamcast konzolra is elvileg játszható, de a fejlesztők nem tudják megmondani, mikor kerül kiadásra. A játék a Dreamcast konzolra is elvileg játszható, de a fejlesztők nem tudják megmondani, mikor kerül kiadásra.

ÖSSZEFOGLALÓ

■ SoF talán a legutolsó saját szemszögű gyilkos Dreamcastra. A kivitelezése kimondottan igényes. ■ PC változathoz képest ugyan sok kompromisszumot kellett hozni a fejlesztőknek, de még így is nagyon jó lett a játék. ■ Grafika szép, a hangok találóak, a zene harmonikus, a játékmenet pedig kellően változatos ahhoz, hogy ne lehessen abbagygni. Az ellenfelek intelligenciája pedig még egy lapáttal dobja a hangulatot. Ha a hosszú töltőidő alatt tudunk szaladni a konyhába egy üdcsiéért meg rácsásáért, akkor unatkozni való időnk sem marad.

POZITIVUM	NEGATIVUM
<ul style="list-style-type: none"> • kimondottan igényes PC konverzió • szereplők mozgásának sokasága, életszerűsége • hosszú, változatos játékmenet 	<ul style="list-style-type: none"> • nincs hálózatos és többjátékos támogatás • irtózatosan sokat tölt • nem lehet pályá közben menteni

GRAFIKA ██████████ 88 %

HANG ██████████ 91 %

ÉRTÉK ██████████ 90 %



▲ A játékosok a pályák sávjait meg lehetnek cserélnie!

A játék a Dreamcast konzolra is elvileg játszható, de a fejlesztők nem tudják megmondani, mikor kerül kiadásra. A játék a Dreamcast konzolra is elvileg játszható, de a fejlesztők nem tudják megmondani, mikor kerül kiadásra.



A végtelenbe nyúló futam

LE MANS 24 HOURS

A Test Drive Le Mans emlékezetes Dreamcast-verziója szinte minden lehetséges konzolos magazin díját begyűjtötte, s mindenhol egyértelműen a játékosok figyelmébe ajánlották. Ennek ellenére talán nem volt bölcös dolog most kijönni a játék PS2-verziójával, pontosabban kár volt a megjelenést a nyárra időzíteni az Infogramesnek. Elvégre 1-2 órás, ún. endurance autóversenyeket immáron egy másik játékban is játszhatunk, aminek ráadásul ez csak az egyik "üzemmódja", s aminek a címe: Gran Turismo 3...

Persze nyilván sokan vannak, akiket kifejezetten a Le Mans 24 órás versenye vonz: akiket a híres 13.6 km hosszú pálya, és ott szereplő eredeti csapatok autói hoznak lázba, azoknak a Le Mans 24 Hours valóban kihagyhatatlan PS2 anyag. A játékban 70 eredeti, licencelt autó szerepel (GT és Prototype osztályból), köztük 30 olyan, ami az idén szerepelt elsőként Le Mans-ban, s mindezekkel tényleg akár 24 óráig is rohatjuk a köröket megszakítás nélkül.

A PS2 esetében az alkotók elhagyták a Test Drive "márkajelzést", ami véleményem szerint jó ötlet volt – eleve nem érttem, mi köze volt a közúti, képzeletbeli tájakon játszódó Test Drive-sorozatnak a Le Mans-i 24 óráshoz. Ezzel is érzékeltetni kívánták tehát, hogy a játék inkább szimuláció, mintsem játéktermi autóverseny,

s ahogy behelyezzük a CD-t, ez az az élmény, amit csak tovább erősödik.

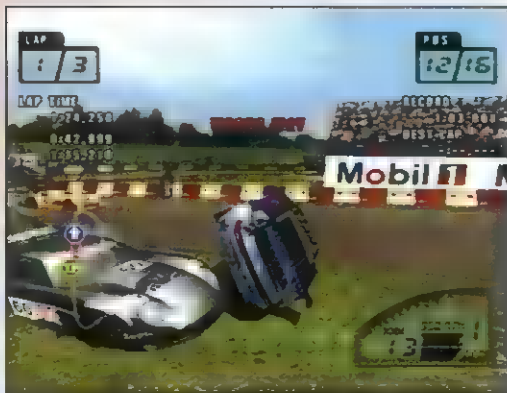
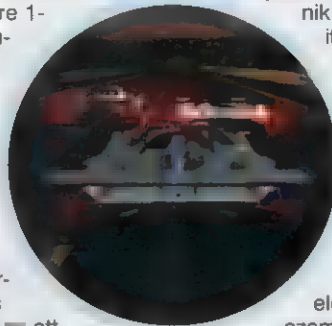
A Gran Turismo 3 elejét idézi fel az a momentum, hogy a játék itt is azzal a módszerrel jelentkezik be, hogy előbb valódi filmbejátszásokat láthatunk egy igazi verseny előkészületeiről, majd magának a versenynek a bemutatása már a játékbeli kiollózott képeken történik. Valahogy azonban sajnos itt nem annyira megnyerő a hatás, az átmenet ugyanis igen csak észrevehető. Jólehet nem kell korai következtetéseket levonni: a játék jóval színesebb és főként gyorsabb annál, mint ahogy az introban látható. Mielőtt azonban rátérnénk a minőségi paraméterek kiemeléséhez, előbb vegyük szemügyre az üzemmódokat!

Hasonlóan a játék DC-változatához – a cím ellenére – a Le Mans 24 Hoursban nem csak egy pálya szerepel. Összesen 12 valóságban is létező helyszínt készítettek el, melyek között: Bugatti, Brno, Donington, Catalunya, Suzuka, illetve ezek különböző verziói, valamint az amerikai "Petit Le Mans" verseny színhelye, Road Atlanta. Virtuális világutazóként különböző bajnokságok során látogathatjuk végig az említett pályákat (mely bajnokságok általában versenyszintek szerint vannak kategorizálva), avagy természetesen külön-külön is versenyezhetünk rajtuk (vagy legalábbis azokon, amelyekre már korábban eljutottunk). Manapság egy versenyjátékból nem hiányozhat sem a Quick Race opció, sem az idő elleni Time Trial, nem is beszélve a multiplayer módról, ahol osztott képernyővel ketten lehet versenyezni. Itt kell megjegyezni: míg a Quick Race móddal új pályákat nyithatunk meg, addig a bajnokságokkal új autót.

A fő attrakció persze maga a Le Mans-i verseny, illetve az azon belül választható a 10 órás "kisebbségi Le Mans" Atlantában, melyeknél a többi üzemmódotól eltérően már eleve "repülőstarttal" indul a mezőny, s nem az a lényeg, hogy ki futja le a leggyorsabban a köröket, hanem hogy ki teszi meg a leghosszabb távot adott idő elteltével.

A hosszúságú futamokon frankón nyomon lehet követni az idő múlását, és nem

Típus	Autóverseny
Kiadó	Infogrames
	www.lemans-game.com
Fejlesztő	Melbourne House
Megjelenés	2001. június 15. (PAL)
	2001. augusztus 15. (NTSC)



▲ Egyeseket nem zavar, hogy én is a pályán vagyok...

Csapatmunka

A Le Mans-i 24 órás futamot nem véletlenül tartják a földkerekség legkeményebb autóversenyének. A legkiválóbb autógyárak aligha találhatnak nagyobb kihívást annál, mint hogy olyan versenygépeket hozzanak létre, melyek 24 órán keresztül folyamatosan csúcsteljesítményt tudnak nyújtani – elvégre pilótát lehet cserélni, de autót nem! A boxba kiállni ennek megfelelően épp csak tanakodni lehet, avagy kisebb módosításokat elvégzéséért. Nincs ez másképp a játékban sem. (Már amennyiben nem rövidített futamokat megyünk, ahol nincs szükség ilyesmire.) A boxutcaban szépen animált szereplők várnak ránk, akiknek már előre leadhajtuk (amint arrafelé hajtunk), hogy milyen módosításokat kérünk: esetleg másfajta gumik szükségesek, vagy netán után kéne állítani a légtelítő szárnyakat, és persze a tankolás lehetősége is adott. Hogy mennyi időt töltünk a boxban, az a megrendelt munkák mennyiségétől függ. Egy kerékcseré 12 másodperc, a leszorító erő 2 másodperc alatt "lövik be", a tankolás ideje pedig a szükséges benzinmennyiségtől függ. Sofórt is cserélhetünk, és amennyiben nincs aki átvegye tőlünk az irányítót, akkor a pihenésünk idejéig állást menthetünk.





▲ Jenkik egymás között



▲ Éjszakai látkép a célegyenesről



▲ Égnek a gumik, izzanak a féktárcsák



▲ negyedik helyet sem adják könnyen

nem takarja el őket holmi felhőzet. Mert hát az csak természetes, hogy az időjárás is változó a játékban – választhatunk száraz vagy nedves, netán véletlenszerű időt. Az időjárás mellest még menet közben is különböző arcait mutatja. Van úgy, hogy csak szemerkél eső, aztán meg két pillanattal később megsokasodnak a kamera lencséjén végigfolyó esőcseppek, s a kerek is szemlátomást több vizet vernek fel. Utóbbi persze a gépünk menettulajdonságára is hatással van, hiszen az eső nem csak holmi díszlet.

Az autók viselkedése a GT3 rajongók számára ismerős lehet. Mint szó volt róla, ez a játék is az élethűségéről nevezetes, tehát az autók tehetetlensége, menettulajdonságai mind a valóságot tükrözik. A táj szélesebben illan el a látóterünkből, úgyhogy az biztos, hogy a szédületes sebességet jól érzékeljük – külső nézetből még is jól látható, ahogy az autók hosszú egyenesekben kondenzcsíkokot húznak. A GT3-mal ellentétben még az ütközések is egész valószínűsnek tűnnek, tehát lehet lökdösődni és kisebb baleseteket okozni – bár az autó itt sem törik. Egyébként a versenyek előtt képességeinkhez igazíthatjuk mind a járgány kezelhetőségét (tehát hogy mennyire segítsen be a gép kormányzásba és a fékezésbe), mind a többi versenyző tudását.

Az ellenfelek intelligenciája szerencsére nem túl tökéletes, vagyis nem érezzük úgy, mintha gépek ellen versenyeznénk. Gyakran ők is elnézik az íveket, s hatalmas porfelhőket generálnak, amikor lehajtanak a szegélyről, és persze az is megesik, hogy ebben a porfelhőben netán ott tanyázik maga az okozója is, hiszen velünk egyetemben az ellenfeleink is ki tudnak csúszni.

A Le Mans 24 Hours grafikai kimagasló, bár lehet hogy egyesek nem osztják ezt a véleményt, mert hát tulajdonképpen "csak" ugyanolyan szép, mint amilyen az igen jól sikerült Dreamcast

verzió volt. Azt tényleg el kell ismerni, hogy PS2-n talán csinosíthatnák volna rajta még egy kicsit a gép adottságaihoz mérten, merthogy – főként a kocsik kidolgozása – nem képvisel a GT3-mal azonos színvonalat. (De hát GT3-ból ugyebár nem véletlenül csak egy van.) Mindössze enyhe túlzásként lehet értékelni az Infogrames egyik illetékeseinek azon nyilatkozatát, miszerint a Test Drive Le Mans után "el lesznek kápráztatva" a verseny rajongói. Jómagam azt hiányoltam legjobban, hogy az éjszakai vezetésnél – ami hát egy elég fontos motívum egy 24 órás versenyenél – a fényezőzők csak látszólag világítanak továbbra is. Magyarul visszajátzásoknál például szépen elvakítja a kamerát a fény, de amikor hátulról előz minket valaki, nem tűnik fel semmilyen világosság a kocsink vagy az út felületén. Amúgy szerintem a játék teljesen rendben van: bár nem real-time tükröződés van az autók oldalán, de azért így is elég szép a fényezés (igaz, továbbra is csak mi autók van eképpen "kifényesítve"), és elég meggyőzően izzik fel a féktárcsa is a szépen lemodellezett eredeti pályák kanyarjaiban. Nem utolsósorban pedig még akkor sem lassul le a program, amikor visszajátzásoknál kocsi és terep egyaránt bőven van a képernyőn, merthogy természetesen nem hiányoznak a TV-s kameránézetek sem – vizuális megjelenítés nem marad el a TV-közvetítéstől. Hasonlóan jókat lehet elmondhatni a menürendszeréről is. Minden opció jelentése egyértelmű, hiszen minden változtatás hatását nyomban kiírja a gép, az almenük elhelyezkedése pedig maximálisan logikus – aki már játszott valaha autós játékkal, az rögtön megtalálja azt, amit épp keres. Barátságos megoldás például, hogy nem kell végigragynunk magunkat minden opción a versenyek indításakor, hanem az options menüben találjuk olyan lehetőségeket, mint az időjárás előre meghatározása, vagy a verseny hosszának a beállítása. Utóbbiból természetesen nem csak 24 órás létezik: alapban 10 percbe van sűrítve az egy nap, továbbá választhatunk még 24 vagy 240 perces változatok közül.

Befejezőként azt tehát megállapíthatjuk, hogy az endurance versenyek kedvelői aligha találnak a Le Mans-nál jobb autóversenyt PS2-re. Az már más kérdés, hogy akik viszont az autósport szélesebb skáláján szeretnek mozogni, azok mostanában nyilván inkább a GT3-mal vannak elfoglalva.

Befejezőként azt tehát megállapíthatjuk, hogy az endurance versenyek kedvelői aligha találnak a Le Mans-nál jobb autóversenyt PS2-re. Az már más kérdés, hogy akik viszont az autósport szélesebb skáláján szeretnek mozogni, azok mostanában nyilván inkább a GT3-mal vannak elfoglalva.

ÖSSZEFOGLALÓ

A Test Drive Le Mans Dreamcaston fényes csillagnak számított, ám ugyanaz PS2-n kiadva már kicsit fakóbbnak tűnik. Nincs ezzel az autóversennyel semmi baj, csak hát PS2-n van már nála egy jóval fényesebb csillag is, ami mögött csak erős középmezőnybe tud besorolni.

POZITÍVUM

- Eredeti pályák és autók
- Élethű körülmények
- Kemény, de mégis legyőzhető ellenfelek

NEGATÍVUM

- Grafikai nem egy áttörés
- Nem törnek az autók



V.Z.

vzoli@vogel.hu



Földmunkások kerestetnek

POWER SHOVEL

A kérdésre, hogy "Mi leszel, ha nagy leszel?", általában ahány gyerek, annyi válasz létezik. Egyesek repülőgép-pilótának készülnek, mások mozdonyt szeretnének vezetni, és olyanok is akadnak, akiket az építkezéseknél használt munkagépek vonzanak. (Akinek nincs semmilyen ötlete, az nyilván játékoszettek fog egyszer írni.) Persze ahogy múlnak az évek, az emberfia úgy változtatja a véleményét, példának okáért a legutóbb említett foglalkozás már kevésbé tűnik olyan magasatos életcélnek. No de hát mire való a PlayStation, ha nem arra, hogy a valóra nem vált álmokat beteljesítse!

Exkavátor-szimulátor: ilyet is csak japánok tudnak kitalálni. Hiába, hozzá kell szoknunk, hogy minden egyéni ötlet a távoli szigetországból érkezik. Arrafelé jól tudják, miként lehet hétköznapi munkából is izgalmas versenyt varázsolni. (Lehet, hogy ezért olyan "munkamániások" a japánok?) Mert ha belegondolunk, tulajdonképpen mindenben lehet versengeni. Ki tudja a leggyorsabban megpakolni homokkal a dömpert? Ki tud kiásni leggyorsabban egy méteres gödröt? Csak egy stopperóra szükséges, és már indulhat is a móka.

A Power Shovel révén ez a versenyszellem most egy játéktérmi stílusú programban elevenedik meg. Három érmét dobunk be a képzeletbeli automatába, amiért cserébe három esélyt kapunk a játékban szereplő virtuális munkafelügyelőtől, aki majd kiértékeli teljesítményünket. A kis sisakos fickó adja a bónuszpontokat, amiket gyorsaságunkért és a pontosságunkért kapunk (mert a homokot például illik nem szétszórni), de ő lesz az is, aki



■ Az ebéd táálva van!

esetleg valamilyen más melő keresésére buzdít minket – értelemszerűen ez utóbbi jelenti egy érme elvesztését. A kedvezőtlen elbírálásunknak két oka lehet: vagy túl lassúak vagyunk, vagy túl hanyagok.

Akik netán most tanulnak hasonló járművet vezetni, azoknak akár gyakorlásnak is jó ez PlayStation-játék. De viccen kívül! Az irányítás ugyanis úgy van kitalálva, hogy semmivel sem könnyíték meg a játékos dolgát. Ha benézünk egy markoló fülkéjébe, ott általában nem kevés kar sorakozik, s a játékban is ugyanígy egy egész sor gombot kell használnunk. Minden egyes munkahengerhez külön gomb tartozik, és lánctalpakat is külön-külön kell működtetni. Csak ilyenkor jövünk rá, hogy a legegyszerűbbnek tűnő mozdulatok is milyen összehangolt munkát kívánnak a gép "izmaitól". Tulajdonképpen ez a játékban a legnagyobb nehézség.

Bár persze az sem mindegy, hogy milyen munkát kell elvégeznünk. Nagyon különböző feladatok közül válogathatunk, melyeket stílszerűen úgy ad be a játék, mintha álláshirdetéseket böngészésznék egy újságban. "Nagy gyakorlatlaltal rendelkező darukezelőt keresünk...", "Bontáshoz felvesszünk munkaerőt: jó fizetés, magas juttatások. Előképzetség nem szükséges...". A sima földmunkákon kívül tehát vannak rombolásos feladatok is, vagyis amikor öreg házat vagy kisebb bodegákat kell lebontanunk. Ilyenkor esetleg arra is kell ügyelni, hogy a szomszédos épületeket ne sértsük meg. Vannak aztán olyan munkák is, amik meglehetősen időtlenül hangzanak, de végül is feldobják a játék hangulatát, és a beiktatásuknak köszönhetően még a sokadik pályán sem válik büdössé a munka – nem múlik el az újdonság varázsa. Ilyen munka például, amikor gulyáságyúk mellé állí-



■ Gyorsan kell tanulni: csak egyszer mutatják meg!

tanak be minket, s a markolókkal kell kimérni különböző forróságú szószat – amilyet éppen kíván a vendég. Vagy még extrémebb az, amikor pénztárosként kell megállnunk a helyünket, a markoló karját használva annyi árut kell kiszámláznunk, amennyi pénzt éppen felkínálnak. Igazság szerint ez utóbbi már nem is annyira az ügyességünket veszi igénybe, hanem csak egy kis fejszámolást igényel – de azért ez is jópofa.

A hirdetési újság mellesleg csak az egyik üzemmódja a játéknak. Van ún. Beginner mód is, ami azonban az elnevezésével ellentétben nem is annyira csak a kezdőknek való. Bár találhatunk valóban néhány tanulónak való feladatot, de csak akkor, ha a megfelelő gép fülkéjébe ülünk. Merthogy három markoló közül választhatunk, s ha a legnagyobb mellett döntünk, igencsak kemény munkából kell kivennünk a részünket: egy katasztrófa sújtotta városban kell eltakarítanunk a romokat, leégett házat kell lebontanunk, autótúra omlott sziklát kell szétörmönnünk és félrerámolnunk, sőt az egyik utcasarkon közeledő lávafolyamot kell megállítanunk roppant gyorsan gátat emelve.

Csak a legprofibbakra számára választható az arcade mód harmadik opciója, a Technician üzemmód, ami egy titkos Time Trial mód a leggyorsabbaknak – virtuális térben. Ide csak az után lehet lépni, ha sikeres vizsgát tettünk gépkezelésből. A szükséges tesztek a License King módban találjuk: eleinte könnyed bójadöntögetéssel kezdünk, de a végén igencsak gondban leszünk az idővel,



■ Ez a csicsás autó óhatatlanul lábba hoz minden munkagépkézelt

A kétbalkezes farkancs otthoni kalandjai

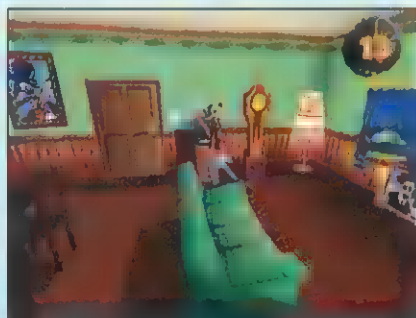
GOOFY'S FUNHOUSE



Típus	Akció/Puzzle
Kiadó	Disney
	www.goofysfunhouse.com
Fejlesztő	NewKidCo
Megjelenés	2001. július 9. (NTSC)



▲ ■ közönség tombol, Goofynak meg görcsben ■ lovaglóizmai...



▲ Goofy, mint a korai John Travolta – démoni a hasonlóság



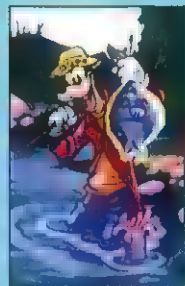
▲ Mondtam mindig, kutya, ma nem lesz szalonna, ■ még virsli se!

Goofy köztudomásúlag a Disney-istálló egyik legjópofább karaktere. Esetlen, fura mozgású és időtlen, szóval tipikusan olyan figura, akit a gyerekek azonnal – de legalább a második fenékre esés után – megkedvelnek. Ismertsége talán nem olyan nagy, mint Donald kacsaé vagy Miki egéré, ám miután elkészült egy mozifilm a főszereplésével, mindenképp ■ "A" kategóriás Disney-figurák közé tartozik. Karaktere és annak "higanymozgása" annyira jól eltalált, hogy az amerikai rajzfilmek szocialista rivalása – ■ jó öreg "Nu págágyi!" (bocs, nincs cirill karakterkészletem...) – negatív főhősének (aki szintén farkas) rajzolói is rendesen merítettek Goofy májsztró "Erotik" Norbiéval vetekedő mozgáskultúrájából. Ezek tükrében tehát korántsem meglepő, hogy ■ Goofy's Funhouse első sorban ■ legfiatalabb konzoljátékos generáció részére készült, a célközönség igényeinek maximális szem előtt tartásával. Így hát a játék aranyos, jópofa, és meglehetősen könnyű. Leginkább az ügyességünket teszi próbára, ám található benne például egy ki tud többet a Disney rajzfilmekről vetélkedő is. Lássuk hát, mit rejt számunkra Goofy házikója.

Hősünk ■ nappaliban vár minket és elpanaszolja, hogy valami nem stimmel ■ éle ■ legszebb pillanatait megörökítő képekkel, hiányoznak róluk bizonyos tárgyak. Feladatunk ■ lesz, hogy ■ képeken látható, ám ■ filmből hiányzó tárgyakat összegyűjtsük, jutalmunk pedig az, hogy ha egy képhez tartozó mindhárom tárgyat megszerezzünk, akkor végignézhetünk Goofy társaságában egy-egy eredeti rajzfilmmépiződöt. A tárgyak megszerzése általában kétféle módszerrel történhet: vagy a házban találhatjuk meg valahol, vagy egy minijátékon belül kell megnyernünk. A megtalálható tárgyak szanaszét vannak szórva ■ házban, szóval mindent vizsgáljunk meg, amit csak lehet. Amennyiben egy tárgy világosabb lesz ha ■ közelébe érünk, akkor azt használni tudjuk. Jó esetben valami hasznosat találunk, de ha nem, akkor legalább valami időtlen, mókás dolog fog történni. Gyűjtenünk kell még ■ filmtekercseket is, melyekből 50 darabot összegyűjtve ismét csak egy Goofy örökzöldet tekinthetünk meg. Mindent jól vizsgáljunk meg, mert előfordulhat, hogy egy fáról vagy egy lámpából pottyan elő egy-egy tekerős! A minijátékok nem túl nehezek, általában elsőre (vagy némi gyakorlás után) könnyedén teljesíthetőek. Nekem leginkább ■ golf tetszett – mondjuk Tiger

Horgászat

Horgászbót: A pincében van, ha a vízpumpát bekapcsoljuk lent, elárasztódik a másik helyiség és ■ víz tetején lebegő dobozok segítségével felvehetjük ■ polcrol.



Gillisztrák: Minijáték – az adott időn belül 10 girnyót kell fognunk ■ kertben. Ha nem jönnek, akkor használjuk ■ locsolóberendezést.

Hal: Minijáték – Célunk megfogni a NAGY HALAT. Ehhez előbb gyakorlásképpen ki kell fognunk nyolc kicsit. Mindig oda dobjuk a cejgot, ahol halmozgás van, majd kapás után húzzuk partra a halat, ám vigyázzunk hogy ne a zöldön keresztül, mert ott leakad a horogról.

Sielés

Lécek: A padlásra vannak, a ládák elitogatásával férhetünk hozzájuk.

Pulcsi: Az egyik mosógépben van a pincében.

Medál: Minijáték – Goofyval szlalom lesiklást kell bemutatnunk, mindig ■ zászló megfelelő oldalán menjünk, ha a megadott idő alatt sikerül lesiklalnunk, mienk ■ díj.



Woods biztos nem ezzel fog gyakorolni, ám ennél bonyolultabb nem is illene ebbe a jópofa kis játékba.

Mit is írhatnék erről a játékról még? Annak ellenére, hogy nem igazán tartozok ■ megcélzott korosztályba, igencsak szórakoztatónak találtam. Olyan játék ez, amely – miután a legmarkosabb brutalitás ■ gilisztacsapkodás és ■ pockokra ugrálás – könnyű szívvel adható a fiatalabb testvér-



Autó

Kesztyűk: A gyerekszobában vannak.

Kerék: A garázsban van, ám lapos és fel kell pumpálni.

Tornacucc: Minijáték – Goofyval a megadott időn belül oda kell érniük a tornateremhez, hogy összeszedjük az otfelejtett tornacuccunkat. Vigyázzunk, egy-egy karambolla sok időt veszthetünk!



Golf

Golfsapka: Az előszobában található a fogason.

Golfruha: Minijáték – Pocoktaposás. A szekrénykulccsal lelépett Plútó, amit viszont tőle lenyúl egy pocok. Feladatunk, némi pocokarcterendezés állítás Goofy talpának használatával. Ha a pocok megunja a fejére történő ugrálásunkat, visszaadja a szekrénykulcsot.

Trófea: Minijáték – Golf. Egy komplett golfversenyt kell megnyernünk. Minden lyuknál maximum négy ütéstől kell a labdát a helyére juttatni. Vigyázzunk a vizesárokra és a homokcsapdákra.



▲ Bowser lendületben. Most még...



▲ Kleine fische, gute fische

Goofy és Bowser

Hús: Ha a pincében begyűjtünk a kályhában, a konyhában kiolvad a hűtő és már vehetjük is ki a szép darab húst belőle.

Virslik: Minijáték – Bowser elcsente a virsliket, szerezzük vissza tőle!

Kötélhúzást kell játszsanunk vele, ahol úgy nyerhetünk, hogy azt az iránygombot nyomjuk meg az irányítón, ami a képernyő alján levő célkeresztben éppen megjelenik (vagyis inkább kicsit a célkereszt előtt).

Kék szalag: Bowser kutyust kell egy akadálypályán átvezetnünk. Nagyon könnyű pálya.



▲ Ki Goofynak jogsit adott, annak azt ■ jó...

ke, unokatesó stb. kezei közé, garantáltan elszórakozik vele jó darabig. A játékmenet egyszerű, és miután képenként nézhetünk meg egy-egy filmet, folyamatos sikerélményt biztosít. A grafika önmagában nem lenne valami nagy durranás, ám Goofy animációja pontosan olyan "lazára" sikerült, akár a filmekben, és ez nagyon sokat dob a hangulaton, akárcsak hősünk szövege és idétlen röhögése. A "legnagyobb negatívumként" azt említhetem meg csupán, hogy Goofy olyan lassan mozog, mint egy magyar focista a lassított felvételen. Azért ezt nem is nevezném igazi hibának, különben is hozzá lehet szokni, és annyira azért nem gáz, hogy igazán zavaró legyen. A Goofy's Funhouse tehát remek szórakozás ■ kicsiknek, és az olyan nagyoknak, akik képesek kicsit újra gyerekek lenni.



▲ Goofy a jól sikerült Worms Armageddonja után

ÖSSZEFOGLALÓ

Disney játék ■ kicsiknek. Remek ötlet volt eredeti Goofy rajzfilmeket rakni ■ játékba. Bár elsősorban ■ legfiatalabb PlayStation-felhasználók számára készült, nem csak számukra le ■ szórakoztató a játék.

POZITIVUM

- ■ játék bája
- Goofy animációja
- ■ poénok.

NEGATIVUM

- ■ Fuss Goofy, FUSS!!!

A nagy mosdatás

Ezt a filmet akkor tudjuk megnézni, ha összegyűjtöttünk 50 filmteker-cset.



GRAFIKA ██████████ 82 %

HANG ██████████ 75 %

ÉRTÉK ██████████ **84 %**



Balhős verseny

RUMBLE RACING

A Gran Turismo 3 jött, látott és győzött. Valószínűleg még évekig – de legalábbis a széria következő részének megjelenéséig – minden PS2-es autószimulátort "hozzá" fogunk hasonlítani. ■ legtöbb esetben várhatóan annak legnagyobb pechjére. A játék tagadhatatlanul hatalmas sikert aratott, ám rengetegen voltak, akiknek a GT3 már sok volt, akiknek nem volt kedvük órákon, napokon át ugyanazokat a köröket róni azért, hogy megvehessenek egy újabb sebváltót vagy kereket; nem akartak bójákat kerülni egy-egy bajnokság megkezdése előtt, egyszerűen valami könnyebben fogyaszthatóra vágytak. A Rumble Racing valószínűleg ennek a célcsoportnak készült, és pontosan megfelel ■ elvárható igényeknek.

A játék nem hivatalosan ■ tavalyi NASCAR Rumble folytatása, azokkal ■ nem elhanyagolható különbségekkel, hogy immár nem NASCAR-kocsik átfestett másaival versenyezhetünk, kijavították annak legördítőbb hibáit, továbbá a készítő az eltelt idő alatt ugrottak egy konzolgenerációt (PSX helyett PS2-re készítették el a programot). Mivel a fejlesztők szerint egy egyszerű versenyjáték túl snassz lenne 2001-ben, ezért feldiszipítették a játékot:



▲ Ég a kerekem alatt a munka



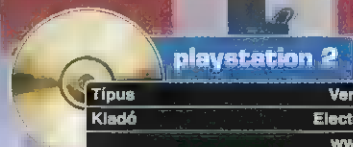
▲ Kicsi kocsi újra száguld...



▲ Holnap átfesttem ■ kispalákom ilyenre

különbőféle fegyvereket kaphatunk fel, és ezekkel kergethetjük az örületbe társainkat. Emellett nem elhanyagolható fontosságúak az ugratások közben végrehajtható mutatványok, amelyek nélkül ■ későbbi, nehezebb szinteken már nem nyerhetünk.

A megújult autókínálat nagyságát tekintve valószínűleg mindenki igényeit ki fogja elégíteni, ugyanis ■ különféle játékmódokban való siker szerepléssel többtucatnyi járgányt nyerhetünk az alaptól meglévők mellé. Minden autót három szempont alapján értékel ■ program: gyorsulás, kezelhetőség és hogy milyen könnyen tudunk vele extrém pörgéseket-fordulásokat végrehajtani ■ levegőben. Az autók legtöbbje egyébként semmi egyedit nem kínál, alig van köztük olyan, ami jelentősen különbözik ■ többtől. Ezek közül jó példa ■ busz, ■ hihetetlenül lassú és az ugrándozásban sincs ■ élen, viszont meglehetősen mókás látványt nyújt, amint ■ hi-tech kocsik között próbál előretörni (más kérdés, hogy ez vajmi kevés ■ gyümölcsöző eredményt hoz egy versenyen). Szintén egyedinek számít ■ vadászgépből kialakított, ebből kifolyó-



Típus	Versenyláték
Kiadó	Electronic Arts
www.ea.com	
Fejlesztő	Electronic Arts
Megjelenés	2001. június 6. (PAL)

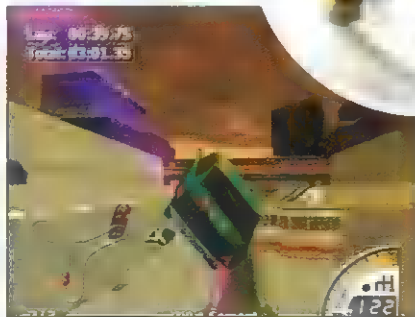


▲ Menj már arébb!

lag sugárhajtású járgány, ami viszont arról ismerkszik meg, hogy az első pillanatban képes otthagyni az egész mezőnyt.

Játékmódok terén sincs szégyenkeznivalója a játéknak, mindent megtalálunk, amit csak el lehet képzelni egy ilyen stílus keretein belül. Természetesen van bajnokság, ahol a rejtett kocsik és pályák legtöbbjét előhozhatjuk, és külön-külön is megmérkőzhetünk az ellenfelekkel, mégpedig akár "normál", háromkörös verseny, akár a Showdown keretében, ami az egy-egy elleni viadalt jelenti; itt mindössze egy kör áll rendelkezésünkre, hogy lenyomjuk riválisunkat. Aki hajlamos minden játékban végigküzdeni az oktató- és gyakorlóréseket, az megnyugodhat, ■ Stunt-Challenge neki való, itt lehet ■ kaszkadőrmutatványokat kipróbálni – adott időnk van, amit a sikeres trükkök megtoldanak pár másodperccel; ■ vadabb megmozdulások akár fél percet is jelenthetnek. A

különbőféle mutatványok kivitelezése egyébként meglehetősen egyszerű: az R2-t lenyomva tartva az analóg karral irányíthatjuk autónk pörgését – csak arra kell figyelni, hogy kerekreinkre érkezzünk le, különben búcsút inthetünk ■ jutalomnak. Ez ■ jutalom



▲ ...ráadásul még repül is...



▲ ...de a végén fejréal!

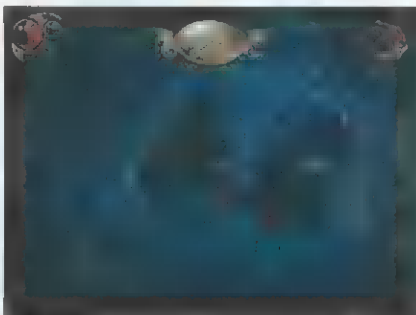
DRAAGON RIDERS

Házisárkányra nem lövünk!

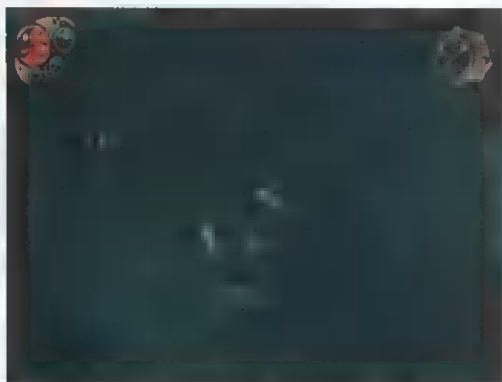
Ki ne ismerné ■ unalomig hajtogatott szólast, miszerint a kutya az ember legjobb barátja? Tény, hogy ■ négylábú jószágok egykor nagy hasznára lehettek gazdáiknak, de azért nem nehéz elképzelni olyan szituációt, amikor sokkal jobban jönne egy másik élőlény segítsége. Például egy sárkányé.

Pern világán pontosan ■ a helyzet. Az egykor úrból érkezett telepések magas szintű géntechnológiai ismereteik birtokában bárányok helyett a bolygón éldegélő, tűzokádó hullóket nemesítették, hogy segítségükre legyenek ■ vad világ kolonizálásában. A gazdáikkal telepátikus kapcsolatban álló, emberfeletti intelligenciával bíró lények tenyésztése még a mai napig is fennmaradt, ■ egyéb technikai tudás azonban ■ zürzavaros századok alatt javarészt elveszett – a bolygót benépesítő civilizáció a nemzedékek hosszú sora alatt középkori szintre süllyedt vissza.

Minden jel szerint Fort Weyr ■ műhelyei mellett az Ubi Studios irodáiban is bőségen



▲ Mindig csak ■ a kukacoskodás...



▲ Ezt a technikát ■ Pókember is megirigyelhetné!

kai kísérleteket folyhattak. Legújabb játékkuk, egy bizonyos Anne McCaffrey (aki ■ szó mindkét értelmében ír) regényciklusán alapuló Dragon Riders ugyanis, egyesíti magában

■ izig-vérig klasszikus kalandjátékot ■ szerepjátékkal, annak minden előnyével és hátrányával együtt.

Feladatunk ■ kevesebb, mint egy ifjú sárkánylovos. D'Kor szerepében Pern gyönyörű világának megmentése a két-

■ évenként menetrend- ■ beközező katasztrófától, amely ■ egész bolygót kihalással fenyegeti. A sárkánykirálynő lovasa, Nayala

■ lehető legserencsétlenebb időpontban szenderült jobblétre, ■ égen feltűnő Vörös Csillag Pern világában sem ■ moka és kacagás korszakának szimbóluma. A bajjós égitest megjelenésével titokzatos mó-

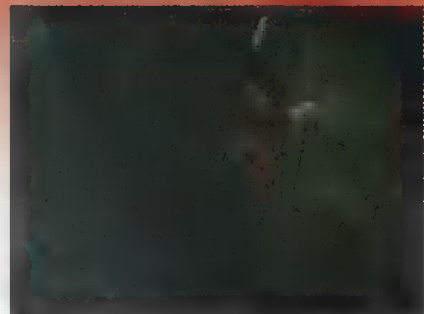
don együtt járó pusztítás miatt fokozottan lenne szükség sárkányokra, azonban az egyedül

Kis sárkányhatározó

elő színök ■
telhetők A ■ és legfontosabb ■
szá- ■
állat ■ csak ■ lovasa ■
együttal ■
■ másodikak ■
akik ■ csak férfi lovashoz ■
údjatuka: ■
■ Kék ■
■ sem ■ akkora ■ mint ■
■ kettő ■



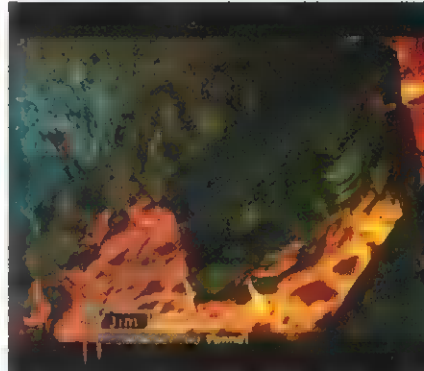
Típus	Kaland
Kiadó	Ubi Soft
	www.ubisoft.com
Művelet	Ubi Soft
Kiadás dátuma	2001. augusztus 11.



▲ Halálugrásból mindig is csúcs voltam

don együtt járó pusztítás miatt fokozottan lenne szükség sárkányokra, azonban az egyedül tojást rakni képes, aranyszínű királynő lovas úrnője nélkül maga is pusztulásra ítéltetett. Szerencsére munkáját megbízhatóan ellátó polgárként rakott már egy aranytojást, nekünk "csak" meg kell találnunk tíz, valahol a világban elrejtve éldegélő, megfelelő telepátikus képességekkel bíró személyt, akik közül a legfogékonyabb az új királynő lovasa lehet, és nem utolsósorban:

kettessel kezdődik ■ személyi száma. Az első hallásra kissé nagyszabásúnak tűnő küldetés természetesen ■ kalandjátékok kódexének megfelelően számtalan apró részfeladatra osztható, amelyek megoldása végül elvezet ■ hón áhitott céljig. A tíz fejezetbe sorolt tennivalók túlnyomó többségét az egyéb szereplők szolgáltatják, ennek megfelelően időnk legnagyobb részét ■ egyes helyszínek betöltése mellett – a pályán csatangoló különböző jöemberekkel folytatott traccspartijaink teszik ki. Miután mindenkit meginterjúváltunk, ügyeletes jótündérként nekifoghatunk ■ kívánságok teljesítésének, amellyel a történet kerekét előrébb gördítve, újabb szereplőket és persze problémákat ismerhetünk meg. Az állandó ügyintézés köz-



▲ Az ördög nem alszik – de ■ sárkányok néha igen



▲ Figyelem, leszállás! Futóművek kiengedve

ben tagadhatatlanul felmerül bennünk a kétely, vajon még mindig a főváros becsben álló sárkánylovását alakítjuk-e, vagy pedig véletlenül egy népszerű ételemremlánk futárszolgálatánál tettük fel a munkát. A fejlesztők javára legyen mondva, ■ megoldások legalább nem égbekiáltóan egyértelműek, a fellelt tárgyakat pedig nem mindig azon melegében kell felhasználnunk.

Bár a játékra megkérdőjelezhetetlenül a kalandvonalat nyomta rá ■ bélyegét, a készítők az aktuális divat kényszerítő erejének megfelelően, igyekeztek több stílus jellegzetességeit ■ elegyíteni, így megpróbálták némi szerepjátékre jellemző elemet is becsempészni a programba. Kétségkívül vitatható sikerrel. Karakterünk, D'Kor mindhárom meghatározó képessége (az ereje, ■ tudása és a hírneve) a küldetések folyamán egyaránt fejleszhető, ám nem ■ mi döntésünkön, hanem a teljesített feladat természetén múlik, melyik irányba. Így például az elmaradhatatlan harcok során tulajdonképpen nem is tapasztalati pontot gyűjtünk, hanem erőnket fejlesztjük – már ha mi éltük túl az ősz-



▲ Milyen békés kisváros, még utcazenészek is van!

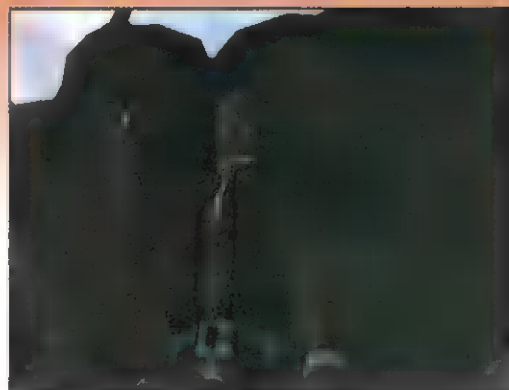
szecsapást, persze. A különféle képességeink erősödése ráadásul csak azt eredményezi, hogy bizonyos emberek végre méltóztatnak szóba állni velünk, vagy egy addig mozdíthatatlan tárgy félretolásával kinyithatjuk egy újabb labirintus bejáratát, tehát valójában a megoldandó problémák, és nem ■ karakterünk szerves részét képezik.

A kissé fura stíluskeveredés mellett még egy markáns jellegzetességet vittek be a játékba ■ tréfás kedvű alkotók: kizárólag kipi-henten szabad leülni elé. Ha megszegjük ezt ■ nagyon is lényeges szabályt, hamarosan ■■ kapjuk magunkat, hogy fáradt idegrendszerünknek köszönhetően jobb esetben ■■ On/Off gombhoz, rosszabb esetben ■■ képernyőhöz vágjuk az első kezünk ügyébe akadó tárgyat. Ugyanis ■ kameraállásokon, hogy úgy mondjam, akadt volna még némi csiszolnivaló, beállítással ■ tudomány jelenlegi állása szerinti összes ismert logikai rendszer alapvető törvényszerűségeit messzemenőig nélkülözi. Mivel a kamera teljesen kiszámíthatatlan követi ■ külső nézetből mutatott hősünket (néha meg egyáltalán nem), az irányítás pedig relatív, így többször fordult elő az a malőr, hogy miután véletlenül kísértáltam ■ képernyőről, hosszú percekig tartott, mire vakon visszavigáltam az elkövélygott D'Kort.

A kameraállítás malőrje többek közt azért ■ ilyen bosszantó, mivel ■ játékra amúgy csak ■ leghegyesebb tollú kritikusknak lehet panasza. Mondjuk a hat fő helyszín háttere "mosott" textúrára épül, a tereptárgyak egy kissé szögletesek, minek következtében ■ grafika távolról gyakran nagyon szépnek fest, közelről már kevésbé. A hanghatások ezzel szemben kolosszálisak, a beszédhangoktól kezdve a vízcsepességig minden tökéletesre sikeredett. A kétségkívül jelenlévő hibáktól eltekintve ■ Dragon Riders izgalmas, lebilincselő hangulatú játék, igényesen kidolgozott, fordulatossá cselekménnyel, ami ■ stílus kedvelőit garantáltan magával ragadja majd. Mindenesetre érdemes megbarátkoznunk vele, már csak azért is, mivel tutira lesz folytatása (még ha nem is feltétlenül DC-n): a fent említett, kis-sé grafomán író ugyanis nemrég fejezte be a sorozat huszadik részét...

BARÁTOK KÖZI

		teszt
Shenmue	01/01	96%
Omikron The Nomad Soul	01/04	88%
Dragon Riders		



▲ Figyuzzátok ■ szerkómat!



■ Pofonegyszerű – a folyosó végén balra, és már ott is vagyunk

A perni társadalom

A társadalmi szerepvállalás, az érdekek megvédelmezése, a hatalom gyakorlása és a Weyrák közege. A társadalom tagjai maguk képviselői támogatják a közügyek és a közösségek és a hírnevet. A Weyrák adják a nemességét, a hatalmat a társadalomnak, és képezik az új vezetőket. A társadalommal szembeálló lovasokat hősnek sorolják miatt ok a legmegbecsültebb tagjai a társadalomnak. Az új vezetőket az új vezetőket pedig mindenképpen a társadalom jelöltjei között válogatják.



ÖSSZEFOGLALÓ

Az Ubi Soft új üdvöskéje, ■ Dragon Riders garantáltan megdobogtatja majd a kalandjáték-rajongók szívét. Szövevényes, fordulatokkal teli története, elbűvölő világa biztosan a képernyő elé szögezi majd ■ gyanútlan játékosokat. A csapnivaló kameraállítás és a helyenként kissé csúnyácska grafika szerencsére nem ront túlságosan az összképen, a varázslatos hangulat minden hibáért kárpótol.

POZITÍVUM

- Igényesen kidolgozott, fordulatossá cselekmény
- Lebilincselő hangulat
- Hátterhez passzoló hanghatások és aláfestő zene

NEGATÍVUM

- Borzasztóan változó kameraállítás
- Néha kissé gyengére sikeredett grafika

GRÁFIKA ■■■■■■■■■■■■ 78%

HANG ■■■■■■■■■■ 80%

ÉRTEK ■■■■■■■■■■ 85%



Az idegenek megszállják az Internetet

ALIEN FRONT ONLINE

dreamcast

Típus	Akcó
Kiadó	Sega
	www.sega.com
Fejlesztő	WOW Entertainment
Elérhető	2001. augusztus 7.

A Földet idegen lények ostromolják, akik új lakóhelyet kívánnak maguknak meghódítani. A hadsereg a legjobb páncélos hadosztályait veti be ellenük, de lehet hogy már késő... Nos ezzel ■ két mondattal tulajdonképpen kimerítő helyzetképet adtunk arról, mire számíthat az ember, ha betölti az Alien Front Online-t. A WOW Entertainment már igencsak régóta várt Dreamcast-játéka ugyanis ennyiről szól mindössze – "hulljon ■ férgese" adhatnánk mottóul. Félreértés ne essék: ezzel nem minősíteni kívántuk a játékot, hiszen ennyi alapján még korai lenne ítélni. Mert bár ■ játék igencsak egyszerű, mondhatni primitív, de ugyanakkor ki állítaná például a hasonló szellemi kapacitást igénylő Quakeről, hogy rossz móka. Márpedig ugyanarról van szó: egy Quake, aminek tankok a főszereplői.

Az Alien Front Online-ban mind a hadsereg kötelékében, mind a Triclops oldalon (így hívják az idegen agresszorokat) harcolhatunk, s mindkét félnél három-három jármű közül választhatunk. Míg a hadsereg oldalán három különböző tank áll a rendelkezésünkre, addig az idegeneknél egy kétlábú, illetve egy négylábú lépegető, meg egy légpárnás jármű. Ahogy ■ már az ilyen játékoknál szokás, ezek természetesen nem csak formájukban különböznek, hanem tudásukban is: a nagyobb, nehézkesebb

gépek komolyabb páncéllal rendelkeznek, a kisebbek pedig sérülékenyebbek, ellenben gyorsabbak, mozgékonyabbak.

Üzem módoknak nincs túl bővében a játék, mindösszesen három lehetőség van ■ főmenüben. Az Arcade mód kétségtelenül ■ legsvárabb: ■ Föld különböző – általában nevezetesebb – pontjain egymás után játszhatunk csatákat, melyek 15 kinyírt ellenfél tartanak. Ebben beletartoznak a bajtársaink által kilőtt ellenfelek is, magyarul csapatjátékot játszhatunk, ahol az a csapat nyer, amelyik előbb likvidál 15 ellenséget. A szabályok egyszerűek.

Amennyiben elveszítjük az egyik csatát, azzal még nem veszítjük el a háborút (azaz tovább haladhatunk ■ következő öszszecsapáshoz), viszont annál nagyobb baj, ha elfogy az időnk, merthogy – játéktérmi módról lévén szó – ■ idő természetesen "ketyeg", s ha a visszaszámláló nullához ér, kénytelenek vagyunk egy virtuális érmét felhasználni ■ folytatáshoz, amiből mindössze kettő van. Fontos tehát, hogy mihamarabb megoldjuk a feladatot. Ehhez az szükséges, hogy lehetőleg mi magunk nyírjuk ki az ellenség zömét, és sose várjunk a gép által irányított társainkra. (Már csak azért se, mert az egymás után kilőtt ellenfelek után jutalomidő jár.) Az sem árt, ha kevés alkalmat biztosítunk a skalpunk megszerzésére, amit úgy érhetünk el, ha mindig felvesszük a füstölő roncsok nyomán maradó elsősegély paklikokat, no és a terepen fellelhető extra fegyvereket (erősebb géppuskát, rakétavetőt, gránátokat, lángszórót, netán rakétameghajtást) ■ igyekszünk hasznosítani.

Mint ahogy csatáról csatára ugyanaz a feladat, az Arcade mód hamar megunható: egyjátékos módban inkább a Tactics mód javasolt.

A Tactics módban mindkét oldalon huszonkilenc lehetséges küldetésen mehetünk végig, ami bizony eltart egy darabig. Hogy rövidebb távon is lássunk magunk előtt célt, ötletes módon a küldetéseket kisebb csoportokra osztották. Néhány elágazásnak köszönhetően ■ huszonkilenc küldetésből négy különálló útvonal áll össze, amelyek végén egy-egy filmbejátszás vár minket (már ha győzelemre vesszük odáig ■ seregünket), majd a totális győzelem után



■ ■ Fehér Ház némi renoválásra szorul

végül még egy ötödik filmet is megnyithatunk. A Tactics mód küldetéseinél már nem csak a kilőtt ellenfelek száma, illetve az idő számít, hanem konkrét célokért indulunk harcba. Egyszerű gyakorló feladatokkal, így például bóják elgázolásával kezdjük ■ karrierünket, majd ■ választott útvonalról függően különböző nehézségű bevetéseken kell küldtárlnünk. A "nyírjunk ki ennyi és annyi ellenfelet" típusú missziók mellett van olyan is, hogy csak túl kell élnünk meghatározott ideig egy küldetést, vagy meg kell védenünk bizonyos objektumokat (például a tüzérségünk állásait vagy ■ ellenség egy lezuhant hajóját), és ehhez hasonlók. A Tactics módban az utóbbi feladatokat leszámítva nincs időlimit, és a halálozásunk után nincs mindig új tank se (sokszor egy halál elég a küldetés elvesztéséhez), mi több: nincsenek elsősegély csomagok sem! Jóllehet van azért regenerálódás: ha eltalálnak minket, kénytelenek vagyunk meghátrálni, s visszafutni a kiindulóponthoz, ahol zöld keret jelzi, hol tölthetjük fel az energiánkat.

A címen is szereplő Online szócska nyilvánvalóan jelzi, hogy az Alien Front Online mindenekelőtt egy netes játék, tehát az Online üzemmód az, aminek a leginkább érdemes figyelmet szentelni. A játék igazi meszterei összehangolt csapatmunkával küzdik le az ellenséget, ami ugyebár egyjátékos módban, gépi résztvevőkkel nem igazán működik. A világhálón az arcade mód mintájára zajlanak a menetek, bár meg kell jegyezni, hogy ■ sima Deathmatch csaták mellett van "zászlószerzős" capture the





▲ Az idegen teleportok még mindig működnek – ergo vesztettem

flag, és "bázisvédős" fortress mód is. Jó hír, hogy játék meglepően jól fut még akkor is, ha netán európai DC-vel játszunk, amiben ugyebár csak 36k-s modem található. A csapatok négy-négy tagból állnak, tehát kétszer annyian küzdhetnek egy helyszínen, mint a Quake-ben, mégis teljesen tökéletes, akadozásmentes a játék. Érdekeség, hogy GD mellé mikrofont is mellékeltek, amivel elméletileg 5mp-
■ üzeneteket lehet küldözgetni ■ társainknak (vagy az egész partinak), de ez tényleg csak jobbra érdekesség, mert nem úgy néz ki, mint ami jól működik – ha nem halkítjuk le a zenét és a hangeffekteket, meg ■ halljuk, ha netán beszélnek hozzánk...

A játék irányítása tökéletesebb nem is lehetne. Nem véletlenül hasonlítottuk a játékot ■ Quake-hez, hiszen ez nem egy szimulátor, hanem egy szimpla lövöldözős játék, ■ ehhez igazodik a tank kezelése. Az FPS-ek mintájára az egyik legfontosabb mozdulat az oldalazás, ■ ügyes húzásként ehhez nem ■ tornyot kell elforgatnunk (és persze ugyanez vonatkozik az idegen gépek fülkéire is), hanem ■ láncfalpakat fordíthatjuk el, míg ■ löveg csöve irányban marad – és ■ jelentősen megkönnyíti a dolgunkat. Ami pedig a kijelzőket illeti, ■ képernyőn semmilyen felesleges információ nincs, minden mutató jelentése teljesen "tisztá" – a csapatjátéknál jó nyomon követhetőek például az egyéni teljesítmények. A térkép figyelése elengedhetetlen a győzelemhez, melyen értelemszerűen pirossal az ellenség, zölddel pedig a "barát" van jelölve. A térképen továbbá az is felfedezhető, hol nyithatunk meg esetleg átjárókat. Merthogy nem csak az ellenséget lövhetjük, de a terepet is. Még az egyszerű sziklákon is sérülést



▲ Hú, de rusnya vagy!



▲ Egy kis alvázmosás már igazán ráfért a tankra

okoznak a lövedékek – teljesen interaktív valamennyi helyszín.

A jókora arénák nagyon klasszul festenek, legyen szó óceániai tengerpartról vagy épp szibériai havas tájról, ahol meleg vízű folyó csörgedez. A városi helyszínek pedig a megnevezésük nélkül is jól felismerhetőek lennének: Washington D.C.-ben kis turistautat tehetünk ■ Lincoln Memorialba a híres szoborhoz, majd tetemes károkat okozhatunk a hatalmas Washington Monument márványában. Tokió utcáit ugyanakkor neonreklámok ékesítik, s a háború ellenére még vonat is jár – ami egyébiránt meglehetősen kellemetlen ■ rossz időben rossz helyen tartózkodó

harcosok számára. Az utcákon egész háztömböket rombolhatunk le: a felhőkarcolók homlokzatai látványosan leomlanak, a kisebb viskókat pedig egyszerűen elgázolhatjuk.

Mindkét fél járművei igen sajátosak, a mozgásuk jól eltalált. A tankok nehézkesen belengenek, mutatósan himbálózik rajtuk az antenna, az idegen monstrumok pedig súlyos léptekkel hagy-
nak nyomot még a betonban is. A külsőségekből az is jól megnyilvánul, mennyire van leamortizálódva a gépünk: például elgörbül az antenna, összevissza nyaklik, s majdnem szétesik az egész jármű. Ha pedig elérkezett a vég, megsemmisüléskor a tankoknak lerepül a tornyok, ■ lépegetők meg látványosan összerogynak. Mindemellett ■ fegyverek is nagyon jellemzőek a választott oldalra. Az idegeneknél olyan trükköket alkalmazhatunk, mint az álcázás (vagyis ■ eltűnés), ■ meteoreső vagy ■ gravitációs gömb (ami felemeli, majd földhöz csapja az áldozatot), a hadsereg legütöképesebb fegyverét pedig mi más is képezhetné, mint az atombomba...

A hatalmas robbanásoknak, hömpölygő füstgombáknak, összeomló házaknak köszönhetően igencsak mozgalmasak ■ Alien Front Online küzdelmei – még gyakoros szakaszok is mászkálnak a harctéren, akik kifejezetten csak a "parasztáldozatok" számát gyarapítják, s amúgy nem sok vizet zavarnak. Azt tehát nem lehet mondani, hogy nincs meg a harctér atmoszférája. Még ha egyjátékos módban nem is olyan nagy szám a játék – hiszen nincs túl sok helyszín -, online módban ■ végtelenségig nyúlhatik ■ műfaj szerelmesei.

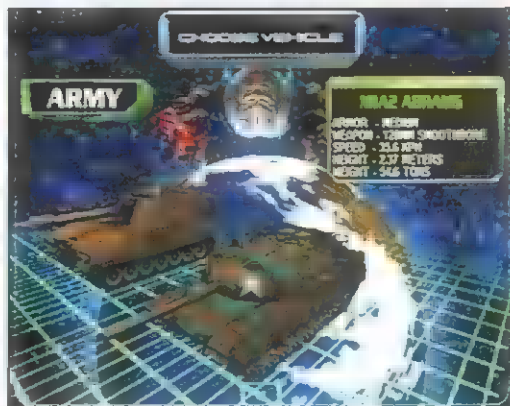
A hatalmas robbanásoknak, hömpölygő füstgombáknak, összeomló házaknak köszönhetően igencsak mozgalmasak ■ Alien Front Online küzdelmei – még gyakoros szakaszok is mászkálnak a harctéren, akik kifejezetten csak a "parasztáldozatok" számát gyarapítják, s amúgy nem sok vizet zavarnak. Azt tehát nem lehet mondani, hogy nincs meg a harctér atmoszférája. Még ha egyjátékos módban nem is olyan nagy szám a játék – hiszen nincs túl sok helyszín -, online módban ■ végtelenségig nyúlhatik ■ műfaj szerelmesei.



▲ Nem talált!



▲ Sonic és az idegenek



▲ Oly nehéz a választás

ÖSSZEFOGLALÓ

Sajnos jó sokáig halogatták ■ Alien Front Online megjelenését, de szerencsére még mostanság is kitűnik a DC-s online játékok táborából. Jóllehet a Dreamcast csillaga már leáldozóban van, egy dologban egyelőre még mindig nincs párja: ■ egyedüli konzol hálózati lehetőséggel, és ezt szépen kihasználja ez ■ játék is.

POZITIVUM

- Kihívást jelentő küldetések
- Kötő online mód
- Klassz fegyverek és lerombolható terep

NEGATIVUM

- Kevés helyszín
- Mindössze hat jármű
- Sokat töltöget

GRÁFIKA ██████████ 84%

HANG ██████████ 80%

ÉRTÉK ██████████ 85%

V. Z.

zvoli@vogel.hu



N64-kommandósok PS2-es bevetésen

OPERATION WINBACK

playstation 2

Típus	AI
Kiadó	Midas Interactive
Fejlesztő	KOEI
Megjelenés	2001. január (PAL)

Mi történik akkor, ha egy olyan úrfegyvert fejlesztenek ki, szabad világ védelmére, ami egy csapással képes elintézni kényes nemzetközi konfliktusokat? Természetesen, fegyver rossz kezekbe kerül. S mit tehet ilyenkor a Védelmi Minisztérium illetékes? Enged talán a terroristák követeléseinek? No nem. Inkább beveti a Strategic Covert Actions Teamet, azaz a SCAT kommandót.

Akik netán az N64-üket cserélték le PS2-re, azoknak nyilván ismerős a sztori, hiszen a Winback egy kb. másfél éves N64 játék felturbózott változata. "Metal Gear N64-re" – sokan aposztrofálták így a Winbacket, még ha nem is volt az. A rendkívül hosszú ideig fejlesztett játékot ugyanis valamiféle válasznak lehetett vélni a Konami remekművére: egy akciójáték, ahol bujkálni kell. Ráadásul még az alapszituáció is nagyjából azonos: adva van egy katonai bázis, amit a Crying Lions nevű terroristacsoport az uralma alatt tart. Úgy tűnik nem tréfálnak, hiszen megszerzett superfegyverrel a kormány Urfejlétségi Központját egy lövéssel kivonják a forgalomból, a fegyvernek mindössze négy órára van szüksége, hogy újra bevethető legyen. Ezt négy órát kell kihasználnunk Jean-Luc Cougar szerepében, aki a terroristák megfékezésére kirendelt kommandó egyik tagja...



■ A lőfegyverünk néha "testápolónak" is hasznos

Annak ellenére, hogy figyelmen kívül hagyhatjuk a Metal Gear-tól eltérően a Winbackben nem a lopakodás a lényeg (és ezzel el felejthetjük a párhuzamot), hanem a fedezékbe húzódás. Az ellenség ugyanis nem annyira intelligens, hogy meg lehessen őket téveszteni: hiába bujkálunk, végül mindig észrevesznek minket. Muszáj tűzharcokba keveredni velük – s rögtön tegyük hozzá, hogy eléggé taktikus tűzharcokba.

A bázis udvarára megérkezvén nagyon óvatosan kell előrehaladni. Minden egyes konténer vagy oszlop mögött rejtőzhet egy-egy terrorista, úgyhogy előbb mindig akkurátusan a sarkok mellé kell húzódnunk és óvatosan mögé kell nézni mindennek. A külső nézetnek hála még csak ki sem kell emberünk fejét dugni, így a terroristákat többnyire váratlanul éri, amikor aztán előugrnak és tüzelnek. Jóllehet az meg minket ér váratlanul, amikor a már megtisztítottak vélt területről valakik golyókat eregetnek felénk, merthogy a játék elég ronda sajátossága, hogy az ellenség erői menet közben is kapnak erősítést.

Az irányítás kész rémálom, de abszurd módon azt kell mondjam, hogy a sajátos játékmenet kivitelezéséhez nem igazán lehet jobbát kitalálni. Azt a legnehezebb megszokni, hogy a nézetet abszolúte manuálisan kell forgatnunk az L2/R2 gombokkal – tehát azon kívül, hogy a "kamerás" követi hősnünket, semmit nem hajlandó a parancsunk nélkül segíteni. (Nyilván azért van ez így, mert a nézettel mutathatunk rá a becélolni kívánt ellenségre.)

A fentieket figyelembe véve, egy-egy terrorista halálát a fenti módszerrel ajánlatos előidézni. Először is fedezékbe húzódnunk. A fedezék keresésének tereptől függően több variációja létezik: a cselekvés gombot használva odalapulunk háttal a falakhoz, majd oldalazva kukkantunk ki a sarkok mögül, vagy az alacsonyabb tereptárgyak mögé guggolunk le – illetve két módszert akár kombinálhatjuk is. Ezek után a kamerát forgatva megkeressük a legnagyobb veszélyt jelentő ellenfelet. (Bár háromszög lenyomásával a gép befogja nekünk a legközelebbi fickót, ennek használatát nem tudom javasolni – sokkal inkább zavaró, mint hasznos ez a segít-

BARÁTOK KÖZT

Extermination	01/07	86%
Operation Winback		
X-Squad		



■ Gyakorlasképpen kivégeztem néhány embert

ség.) Ha az illető horizontálisan nagyjából középre került, arra kell figyelni, mikor szakad meg az ellenséges puskaropogás – kivéve persze azt az esetet, ha még észre se vettek még minket. A katonák általában periodikusan eregetik a sorozatokat (egy idő után pedig leeresztik a fegyverüket), tehát előbb-utóbb mindig akad egy-egy "csendesebb" pillanat. Minthogy az ellenség hozzánk hasonlóan szeret bujkálni, azt meg kell esetleg még várni, hogy a célpont előmerészkedjen a búvóhelyéről. Amikor minden klappol, akkor jövének mi. A célzást használva előbújunk, mire jó esetben (ha a célpont tűzvonaltan van, illetve ha használt fegyver lőtávolsága megfelelő) egy zöld jelölés jelenik meg a kívánt ellenfélen: ez mutatja, hogy emberünk látja, és próbálja becélolni. Hogy a fegyverünk mikor van rajta a fickón, azt a lézercélzónk mutatja... A lövések leadása után illik gyorsan visszahúzódnunk, hacsak nem egyedüli ellenféllel állunk szemben, és az még nem halt meg a bekapott találatától. Utóbbi esetben maradhatsz rajta az ellenségen, mert egyenként nem igazán tudnak megtréfálni minket, nem tudnak időben magukhoz térni a sérülések után.

A célzás kapcsán itt kell megemlíteni az automata befogás furcsaságát. Jean-Luc mindig az ellenfél mellkasára céloz, de mi ezen állhatunk. Ez nagyon is szükséges, ugyanis ha mondjuk mellmagasságban egy cső fut keresztbe, akkor mindig a csövet fogjuk eltalálni. Egyébként azért sem árt vacakolnunk a finom célzással, mert a fejlődések természetesen azonnali halált okoznak... A manuális célzás amúgy főként kapcsolók kiiktatásához kell, melyek lézerrácsokat működtetnek. Így részleteiben vizsgálva a dolgot

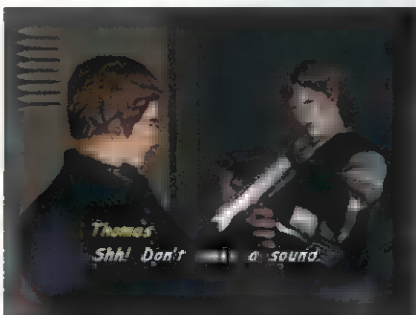


▲ Hiába bújsz, látlak!

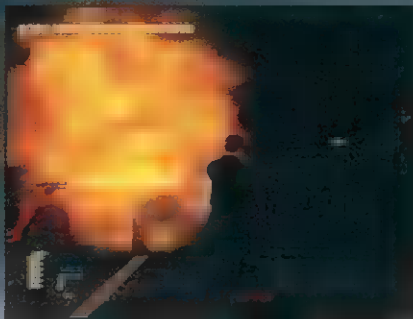
egész unalmas kis türelmijátéknak tűnik ■ Winback, pedig biztosíthatok róla mindenkit, hogy nem az. Gyakran adódnak különleges helyzetek, amikor is muszáj kockáztatni. Mi van például, ha nincs hova bújni, vagy ha egyszerre előlről és hátulról is jön az "áldás"? Nos ilyenkor elő a shotgunnal, és egy öngyilkosnak tűnő rohammal kell elfoglalni valamelyik ellenes védelmi állást. Az is taktikázásra ad okot, ha mondjuk egy géppuskafészek tűzvonalán keresztül kell átszasszúnunk – ■ géppuskák kezelőit ugyanis jobbára csak rakétákkal lehet kifűstölteni. Szóval az általános "előbújni/visszahúzódni" metódus nem mindig jön be. Vannak egészen sajátos helyzetek is. Mint amikor bombák között elegyedhetünk tűzharcba, ahol az a megoldás, hogy időben kell a helyiségből távozni...

Kevés akciójáték van, amiben a fegyverek, és azok hatékonysága olyan jól elkülönül, mint a Winbackben. A pisztoly természetesen az alap: ha más nincs, az mindig beválik. (Már csak azért is, mert örök lőszer van hozzá.) Nem úgy a shotgunhoz és ■ géppisztolyhoz, meg az egyéb fegyverekhez. A shotgun – mint már szó volt róla – leginkább akkor ajánlott, ha szemtől szembe kell támadni, a pontos találatok mindig halálosak. A géppisztoly pedig jó távolra visz, a megszabott álló terroristákat is be lehet vele célózni. Sajnos mindössze egy tárat cipelhethünk magunkkal minden fegyverhez (a már betárazott munición kívül), habár ■ kényes helyeken szerencsére azért mindig találhatunk újabbakat. Mint ahogy találhatunk újabb fegyvereket is: hangtompított pisztolyt, rakétavetőt, vagy netán C4-et, sőt még az ellenség géppuskáit is igénybe vehetjük. A lőszer és az extra fegyverek gyakran faladákban rejtőznek. Amelyik láda szétlőhető, arra rácélozva egy piros jelzés jelenik meg – ezek mögé bújni értelemszerűen nem túl kifizetődő.

A játék bizonyos szakaszok után (tulajdonképpen pályánként) ad mentési lehetőséget, s azok között több ellenőrzési



▲ A látszat ellenére ez az ember ■ barátunk



▲ Egy rossz lépés, és ropogásra sülök

pont található. Az mondjuk elég kellemetlen, hogy az ellenőrzési pontoknál megjegyződik az energiaszintünk, s ezért hálózás után nem teljes energiával indulunk. Elméletileg igazságos megoldásnak tűnik, de mégsem az, mivel emberünk sokszor nem hajlandó visszafelé haladni (mondván, hogy neki a másik irányban van dolga), így néha nem tudunk visszamenni elsősegélycsomagot keresgélni, és esetleg nulla energiával kell megszállnunk egy egész hadsereggel...

A helyszínek nem rosszak, bár nem is túl jók. Értem ezalatt, hogy a fényhatások el vannak találva – életszerűen világítják meg a helyiségeket ■ neonok, és az ablakokon beszűrődő fény is elég hatásos, de ugyanakkor a terep kimunkálása talán kissé elnagyolt. A textúrákkal nem strapálták magukat a grafikusok, némi túlzással mondhatni N64-feelingje van a dolognak. Szobáról szobára haladva ugyanazokból az elemekből épül fel a terep, és ez bizony nem túl életszerű. Igaz, nem csak ez.

Azt még megérteni, hogy az udvarokon mindenütt ládák hevernek, de például mit keresnek egy vetítőteremben? Vagy miért van például lézeres védelem ■ klotyón? Hogy egy bombát védjen??? Mondjuk már eleve ez ■ lézergusarás védelem is kész röhej, hiszen ha beiktattak volna egy ugrás gombot, simán át lehetne szökkenni felette.

A karakterek kimunkáltságára nem lehet panasz, ám ■ mozgások nem a legkiválóbbak. Kissé "kiborgos" mindegyik fazon, ami a közzjátékoknál különösen ■ viccesen néz ki. Végül hogy kerek legyen ■ világ: a hangok és ■ zenék sem mai színvonalat képviselnek: ■ szinkronszínészeket talán valami amatőr színjátárszó körből szalajthatták, a zeneszerzőnek pedig kb. egy napjába telhetett az ismétlődő hangzások kialakítása, amik egyébként ■ egészségi állapotunknak megfelelően váltakoznak.

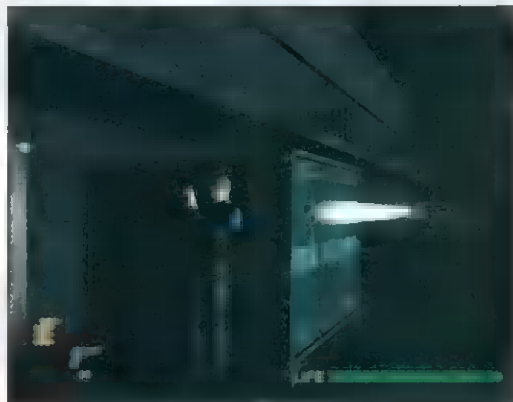
Az imént felsorolt aggályaim ellenére ■ játék nekem azért tetszett, és ajánlom mindenkinek, akik nem játszottak az N64-verzióval. Leszámítva néhány apróságot (például azt, hogy az ellenségek egymáson átlóznak) maga az akció ugyanis elég jól kivitelezett. A terroristacsoport egy igen kiterjedt szervezet, mert úgy tűnik, sosem akarnak elfogni a likvidálandó rosszfiúk, és mindig új trükkökkel, új felállásban próbálkoznak... Ha pedig egyszer el is fogynak, még mindig ott vannak ■ játék különféle multiplayer módjai, sőt botok (azaz gép irányította játékosok) ellen is harcolhatunk.



▲ Lőjétek csak ki a tárat, én türelmes vagyok



▲ Törékeny fedezék mögé bújni nem ■ okos dolog



▲ Attól tartok, észrevettek...

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy klassz N64-es akció játék feljavított változata: ennyi mindössze az Operation Winback. Eltűnt ■ N64-es sűrű ködeflek-tusa, magasabb felbontásúak ■ textúrák, ■ lényegi változás nincs. A Metal Gear 2 megérkezéig azért kellemesen el lehet vele szórakozni.

POZITÍVUM

- Taktikát igénylő tűzharcok
- Hosszú pályák
- Változatos multiplayer játékok

NEGATÍVUM

- Gyenge animációk és közzjátékok
- Szörnyű kamerakezelés
- Életszerűtlen terep

GRAFIKA ██████████ 74 %

HANG ██████████ 70 %

ÉRTÉK ██████████ **79 %**

V. Z.

vzoli@vogel.hu



Kulcsosgyerekek kerestetik!

LOUVRE THE FINAL CURSE



playstation

Típus	Kaland
Kiadó	France Telekom
	www.louvregame.com
Fejlesztő	Arxel Tribe
Megjelenés	2005. június 19.

A hagyományos kalandjáték-rajongó Playstation tulajdonosok nem nagyon voltak elkényeztetve – egészen mostanáig. Előbb a Dracula második része, majd most a Louvre biztosít a kalandorok számára jó néhány órányi agymunkát. Lássuk hát, hogy mibe is cseppent Morgana – az általunk irányított hősnő! Az introból megtudhatjuk, hogy Morgana atyja elhalálozott, és örökségül azt a feladatot hagyta egyszem leánykájára, hogy akadályozza meg a világ elpusztítását (milyen érdekes, hogy alig-alig létezik olyan kalandjáték, melyben ezt a roppant egyszerű feladatot kell megoldanunk...). Esetünkben a rosszfiúk a fekete templomosok, akik rendjük Szép Fülöp francia király által elrendelt törvényen kívül helyezése ■ felszámolása miatt lettek zabolások. Bosszúból elkészítettek négy varázstárgyat – a Sétán kulcsait, melyek segítségével meg lehet idézni az Armageddon nevezetű, csinos kis pirotechnikai látványosságot. Emé bájos mágikus kvartett első darabja itt is van ■ közelben, csak ide a szomszédos Louvre-ba kell begranunk érte. Miután ■ Louvre meglehetősen jól őrzött objektum, szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hogy Morgane – ellenállva az óvónői szakma vonzerejének – a titkosügynöki pályát választotta, így rutinmunka lesz számára a szobor megszerzése.

Az intro után egyből az éjszakai Louvre egyik termében talál-



▲ Megvan ■ első darab! Hát nem gyönyörű? Hát nem...

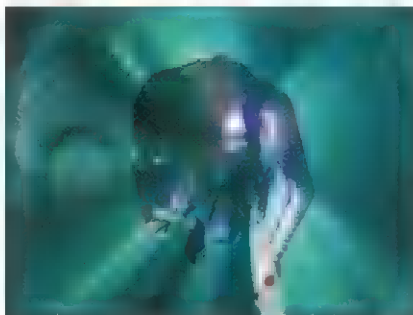


▲ Vandál! Az egy eredeti V. Lajos korabeli darab!

juk magunkat, ahonnan elindulva pár perces bókálás és egy figyelmetlenül kiváltott riadó után belebotlunk ■ első keresett szoborba. Szépen rakjuk is el, ám ekkor előkerül egy régen elhunyt lovag szelleme, aki bennünk véli felismerni azt a hőst, aki megakadályozza a fekete templomosokat sátáni tervük végrehajtásában. Picit meglepődik, mert ■ ugyan hőst várt, nem egy hősnőt, ■ egy-két keresetlen szó után elismeri, hogy remek dolog ■ emancipáció meg minden, csak menjünk már megmenteni ■ világot. Át is zavar minket rögtön egy időkapun, mi pedig ■ a XIV. századi Louvre-ban találjuk magunkat, ahol megkezdhetjük ■ vadászatot a többi szoborra.

Ez a szoborgyűjtögetés egyébként tipikusan egy olyan dolog, amit nem értek. Ha ■ négy szobor csak együttesen képes előidézni ■ armageddont, és az egyik már nálunk van, akkor mi a bánatért kezdjük el levadászni ■ többi is? Miért nem löjük ki ■ ürbe ezt ■ egyet, így a másik három maximum levélnehezékek lenne jó...

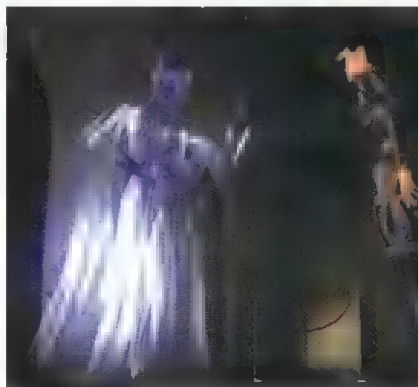
Sebaj, ha már egyszer belekezdünk, lássuk milyen tárgyak is állnak rendelkezésünkre küldetésünk teljesítéséhez: Nyílpuska – remek, többcélú eszköz. Alkalmas az útban lévő örök kiiktatására, ■ mászóhorog és kötél célba jutt-



▲ Eh, már megint egy nyavalvás időkapu!

tására, illetve akár ládanyitásra is. Emlélámpa – sötét helyeken keresgélhetünk vele, de gyanútlan középkori balek ijesztgetésére is remekül megfelel. Kötél – más módon elérhetetlen helyekre juthatunk el segítségével. Gyémántélű kés – többek között ablaknyitásra vagy kisebb kárpitosmunkák elvégzésére alkalmas eszköz. Gázmaszk – hmmm, mi szükség lehet erre ■ középkorban? (A XIV. századi fogápolási hagyományokat ismerve nélkülözhetetlen kellék – ■ szerk.) Annyit azért elárulnék, nem véletlenül van hősnöknél... Nyílpuska lövedék illetve mászóhorog – attól függően, hogy melyikre van szükség, rakhatjuk a nyílpuskába.

A kezelés teljes mértékben a Draculához hasonlóan zajlik. Négyféle dolgot tehetünk a tárgyakkal: Használni – ahol használhatunk valamit, két egymásba illeszkedő fogaskerékké változik ■ pointer, ha olyasmit választunk ki használatra ■ nálunk lévő cuccok közül, amit az adott helyen lehet használni, akkor pedig a kiválasztott tárgygyá változnak át a fogaskerekek. Megnézni – ezzel vizsgálhatunk meg, illetve olvashatunk el valamit, ami nálunk van (például a kódolt, de általunk megfejtett királyi üzenetet).



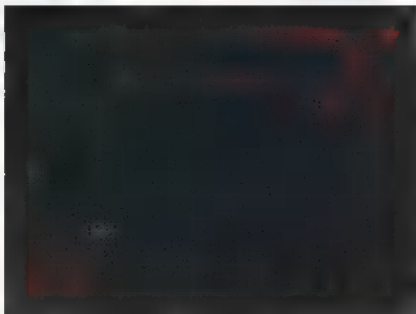
▲ Szellemes társalgás folyik éppen



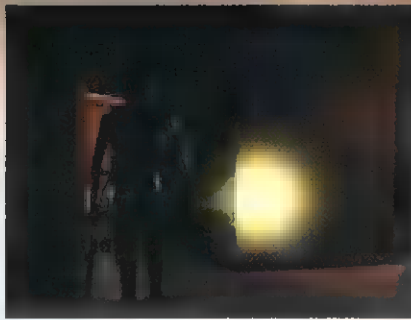
▲ Ebből azt hiszem LOAD GAME lesz

Kombinálni – ha használni szeretnénk teszem azt a nyilpuskát, kombinálnunk kell vagy ■ nyilvesszőkkel, vagy a kötéllel és ■ mászóhoroggal. Szétválasztani – például ■ nyilpuskát ■ kötél kilövésére akarjuk használni, akkor előbb ki kell belőle szedni a nyilvesszőket.

Az inventory-ban található még meg ■ Louvre térképét is, ami azért nagyon király, mert ha ezt használjuk, akkor nem kell keresztülmászni az összes helyszínen, hanem egyszerűen rábökünk ■ térképen, és hopp már ott is vagyunk. Igaz, ez a lehetőség csak akkor él, ha már jártunk ott, ■ kulcsai és más módon zárt helyekre ■ tárgyak használatával tudunk először bejutni. Egyes helyeken olyan ládába fogunk botlani, amelyek az inventorynk kiterjesztéseként funkcionálnak. Ezen ládák olyanok, mint egy Rodolfo-büvészdoboz: amennyiben bármelyikbe beleteszünk egy tárgyat, ahhoz az összes többi ládában is hozzáférünk – azt mondjuk nem igazán értem miért nem volt egyszerűbb egy nagyobb inventory-t csinálni, ■ állandó ki-be pakolás miatt ■ játékmenet igencsak lelassul. Nézzünk mindig alaposan körül mindenhol, mert akár ■ legváratlanabb helyeken ■ találhatunk valami érdekeset. Használjuk ki, hogy ■ játékban bárhol és bármikor lehet menteni: szükségünk is lesz erre, mert elég a rossz ajtón kilépnünk és rögvést egy alabárd vagy más gyilkoló eszköz kellemetlenebbik végén találjuk magunkat, majd kezdetjük az aktuális érat előről. Az örökkel való konfrontáció elkerü-



▲ Nézd már, Lala bátyánk hová dugta ■ szajrét!



▲ Fakultatív turistaprogram. Elemlámpát és plasztikbombát hozzon magával!

lése végett jobb lesz, ha minél előbb beszerzünk egy, az adott kornak megfelelő ruházatot, mert a XXI. századi technonindzsa cucc csak heves "Boszorkány, égessük meg!" – frázisokat csal ki belőlük, majd jön a szomorú Game Over. A kapott információkat mindig jól gondoljuk át, mert elég szűkösen csepegteti a tudást a játék, és azzal ■ kevés infóval kell boldogulnunk, amink van. A tároló ládákat is vegyük használatba, egy idő után úgysem fog elférni ■ összes nyavalyás kulcs ■ egyéb vacak. Ne cipeljünk mindig mindent magunkkal, ahol tárgyakat kell használni, ott úgyis lesz ■ közelben egy láda (legalábbis általában).

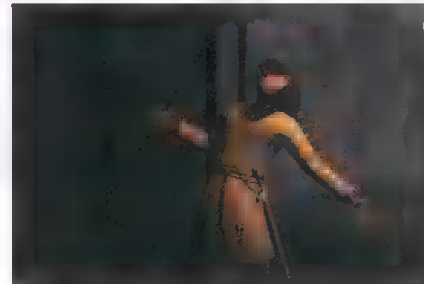
Nem egy egyszerű játék ez. Nehézsége nem ■ a rejtvények bonyolultságának köszönhető elsősorban, hanem annak, hogy egyáltalán megtaláljuk azokat. Egyrészt nem ártana, ha azokat a helyeket, ahol csinálhatunk valamit, kicsit látványosabban mutatná meg a játék, mert így, ahol nem volt teljesen nyilvánvaló, hogy mi ■ teendő, ott először csak ■ helyszínt pásztáztam végig, hogy rátaláljak azokra a pontokra, ahol lehet machinálni valamit. Másrészt, úgy vettem észre, hogy egy helyszínen csak ki és belépéskor frissülnek azok ■ lehetséges helyek, ahol variálhatunk, így például ■ könyvtárban: miután beszéltünk a királlyal és megkaptuk az üzenetet, ki kell mennünk a szobából, majd visszalépünk, hogy hozzáférjünk ■ lezárt könyvhöz. Ez főleg azért zavaró, mert minden helyszínváltáskor jön a töltötetés, ami némileg vontatottá teszi ■ játékot – még szerencse, hogy lehet a térképen mozogni, különben ez nagyon zavaró lenne. Az átvezető képsorokra – azon kívül, hogy ■ ajtónyitódásokat igazán kihagyhatták volna – nem nagyon lehet panasz. Kétségtelenül láttam már szebbeket, de hangulatosak, és kikerekítik az általunk játszott történetet kerek egészzé. A hanghatások, dialógusok igazán remekbe szabottak, de a könnyebb érthetőség kedvéért szövegesen ■ megjeleníthették volna az elhangzottakat. Maga a játék azonban a felsorolt kisebb hibái ellenére is kiváló darab. Remek kihívást jelent ■ stílus kedvelőinek.



▲ És még legalább ennyi cucc ■ a ládámban is!



▲ Na ezt is hiába próbálták eldugni...



▲ Doktor úr! Nyilall ■ ■ ■ halántékom!

068 ZERILALÓ

Hét évszázadon keresztülnyúló kalandok a Louvre-ban. Picit vontatott, ám remek feladványokkal és érdekes kalandokkal találkozhat ■ ■ bátor játékos, aki belevág ■ Sátán kulcsainak megkeresésébe és megsemmítésébe, ezáltal ■ földünk megmentésébe. Dracua-rajongóknak pedig különösen alapmű!

POZITIVUM

- Remek történelmi hangulat
- Jó nehéz

NEGATIVUM

- Sokat töltöget
- Kicsit barátságtalan ■ kezelőfelület

GRAFIKA 75 %

HANG 85 %

ÉRTÉK 82 %

Draco

draco@chello.hu



	10/11	teszt
Twister Metal Black	01/09	90%
Smuggler's Run	01/08	82%
VCL Motor Mayhem		

VCL MOTOR MAYHEM

A Twisted Metal után kullogva



Platform	Playstation 2
Genre	Aktio
Kiadó	Infogrames
Web	www.beyondgames.com
Fejl.	Beyond Games
Megjelenés	2001. június 19. (NTSC)

Az autós akciójátékok manapság második fénykorukat érik: PS2-re a most tárgyalt Motor Mayhem előtt egy hónappal jelent meg a műfaj-alapító Twisted Metal ötödik része (vagyis Black), Xboxra készül a Cel Damage és még a trendekre általában fittyet hányó Nintendo is majdnem kapott egyet az azóta már törölt Car Combat "személyében". Ha egy játékkategóriában sok hasonló játék jelenik meg, természetesen azt is jelenti, hogy erőteljesebb verseny, mindenkinek fel kell tudnia mutatni valami olyasmit, amit máshol nem találunk meg. No persze csak akkor, ha sikereket is szeretne aratni.

A Motor Mayhem ez utóbbi kívánságnak, az egyediségnek meglehetősen kevésbé tud eleget tenni. Maga

akció már rövidtávon (legkésőbb egy óra múlva) unalomba fullad, legyen szó karriermódot bármelyikéről (Eliminator – az győz, aki legutoljára életben marad; Deathmach – szokásos, egy meghatározott frag-számig folyik az öldöklés, itt természetesen újjáéledünk minden halál után; Endurance – bizonyos számú élettel kell minél több ellenfelet kicsinálnunk). A három alapvető mód között egyébként nincs lényeges különbség, ugyanazokon a pályákon zajlanak, ugyanazokat a fegyvereket használhatjuk, és ugyanazok ellen kell harcolnunk. A játékmenet alapjaiban nagyon hasonló Twisted Metal Blackéhoz: fel kell vennünk az újratermelő fegyvereket, és azok segítségével likvidálni minél több versenyzőt. A fegyverek meglehetősen átlagosak, van ilyen rakéta, olyan akna, rózsaszín lövedék, kék lövedék, zöld lövedék, és van egy igen poénos eresztés, a mininuke névre hallgató kicsiny atomtöltet, ami nevéhez egyáltalán nem hűen maxi rombolást okoz.

A Twisted Metal Blackben (tesztjét az előző számunkban olvashattatok) a viadatok hatalmas pályákon zajlottak, rengeteg rombolnivalóval, szabadon pusztítható civilekkel, mindezt hihetetlenül gyors képpfrissítés mellett, morbid sztorival és karakterekkel megspékelve. (Vári Zoli róla zengett tirádáit maximum SakmaN SoF-himnuszai voltak képesek eddig túlharogni...) Ezekből mindössze a rombolnivalókat találjuk meg Motor Mayhemben. A pályák meglehetősen kicsik, még azok is, amiket a program a "nagy" jelzővel illet. A játék történetét (már ha azt történetnek vesszük, hogy a jövőben sporttá vált az



▲ Érdekes dolgok történnek, ha felrobbantjuk ezt a repülőt...

autók csatája, ebben kell résztvennünk a nyolc versenyző egyikeként) nem is lehet mérni a TMB éjfékete humorral és megfelelő mennyiségű groteszk vonással ellátott sztorijához. Ugyan karrier-módban az egyes pályák között mindig kapunk pár sort, hogy a közösség hogyan reagál menetelésünkre (elárulom: egyre lelkesebbek), de a választható alakok teljesen megjegyezhetetlenek, nehéz lesz, amíg találunk magunknak egy szimpatikus (bár igaz, hogy "szimpatikus" egy olyan jelző, amivel TMB karaktereit nehezen lehetne illetni).

A grafikát kétfélel megítélhetjük. Egyfelől mondhatjuk rá, hogy igen jól eltalált designnal rendelkezik, az egyes járművek csodálatosan vannak kidolgozva, fénylenek, csillognak, a pályák kellőképpen különböznek egymástól, rengeteg titkos helyszínt nyithatunk meg rajtuk a kaotikus lövöldözéssel. Másik oldalról megközelítve a dolgot viszont el kell mondanunk, hogy az Infogrames közlése ellenére a játék közel sem folyamatosan 60 fps-sel száguld, rengetegszer lelassul, különösen akkor, ha éppen valami nagyobb robbanás történik a képernyőn (a stílusból fakadóan ez egyáltalán nem ritka esemény), vagy ha szembetaláljuk magunkat egy kivetítővel, ahol éppen minket mutatnak. Ezt ráadásul általában gyorsabb NTSC-verzióban tapasztaltuk – kíváncsian várjuk, hogy az európai változat miként fog szerepelni ebből a szempontból. A hanghatások kritikán aluliak, az ütközések hangjai például egyáltalán nem illenek a futurisztikus autókhoz, olyanok, mintha a járművek műanyagból lennének. Érdekes, hogy míg harcok alatt a cég muzsikusi által komponált gyengécske techno zenét hallgathatunk, addig a menük között egy Methods of Mayhem- és egy Crystal Method-számot hallgathatunk, igazán licenclhetek volna még pár ilyen igényesebb számot.

ÖSSZEFOGLALÓ

A tényleg fantasztikus design (ebben belefoglaltatik minden, a menürendszerrel kezdve a kocsi grafikáig) nem tudja megmenteni a Motor Mayhemet, köszönhetően azoknak a negatívumoknak, hogy a szép grafika ára a szaggatás, igen nehezen megszokható irányítás, és a játék semmi olyan többletet nem tartalmaz, amitől bárkinek is hosszú ideig tartó szórakozást biztosíthatna. A Motor Mayhem legnagyobb hibája az, hogy majd egy hónappal a Twisted Metal Black után jelent meg, tulajdonképpen már önmagában megpecsételte sorsát, így, hogy a vetyltyársat semmilyen szempontból nem tudja felülmúlni.

POZITÍVUM

- Jól kidolgozott gépek
- Esméletlen design

NEGATÍVUM

- Sokszor szaggat
- Bonyolult irányítás

GRAFIKA ██████████ 84 %

HANG ██████████ 70 %

ÉRTÉK ██████████ 75 %



▲ Ugyan sokat nem látni pályából, viszont annál többet a menyecskéből

Grath
grath@mail.datanet.hu

PlayStation 2

Típus	Platform
Kiadó	Emple
www.kurikurimix.com	
Fejlesztő	From Software
Megjelenés	2001. május 4. (PAL)

KURI KURI MIX

A Nyulak Szigete mégsem a Dunán van

Vajon hogyan kerül egy nyúl fejére egy virágcserep, avagy hogy kerül ugyanoda egy esernyő? Ezekre ■ fogós kérdésekre ugyan még ■ Kuri Kuri Mix hivatalos weboldalain sem találni választ, de talán nem is fontos, elvégre a játék Japánból érkezett, és ott tudvalevőleg nem minden ember normális - miért lennének kivételek pont a játéktervezők? A lényeg az, hogy két ilyen extra-vagáns külsejű nyúl szerepét vehetjük át, akik egy igen fontos küldetéssel lesznek megbízva. Történik ugyanis, hogy a nyulak klánja a Hold-ünnepélyre készül, s ezt ugyebár Hold nélkül elég nehéz megtartani. Márpedig a Hold csak nem kerül elő. Chestnut és Cream - ők lennének a hőseink - már éppen indulnak haza, amikor egy kakas személyében hírnök érkezik, ■ kiderül, hogy egy titokzatos szigeten kell a Hold nyomát keresni. Amint ■ kakas végez a mondandójával, nyulaink már ott is találják magukat...

Ahogy a sokireklámnak is bevált szálóige mondja: "Ne ítélj elsőre!" A Kuri Kuri Mix dobozának fedelét mintha egy 8 éves gyerek rajzolta volna, ■ hasonló benyomást kelthetnek ■ tok hátulján látható screenshotok, pedig hát a gyerekes külső egy semmihez sem hasonlítható ügyességi játékot takar, mely meglátásom szerint nem éppen a legfiatalabb játékosoknak készült.

A játék attól különleges, hogy Chestnut és Cream nem tud meglenni egymás nélkül. Olyan utakon kell végigmenniük, melyeken összjáték nélkül egy tapodtat sem tudnának előrehaladni. Valószínűleg egy játék sem használta még ki annyira a Dual Shock irányító két analóg karját, mint ■ Kuri Kuri Mix, hiszen arról van szó, hogy mindkét főhőst nekünk kell irányítanunk EGYSZERRE! Mindig is irigyeltem az

olyan fenomén tehetségeket, akik mindkét kezükkel egyszerre tudnak írni (netán tükrözötten is, miközben magyar népdalokat énekelnek): hát most magunk ■ hasonló képességekre tehetünk szert.

A két nyúlunk mindig egyazon útvonalon kell végigmennie, de mindegyik út két térfélre oszlik, ■ egymás térfelére nem tudnak átmenni. Tudnak viszont egymásnak segíteni, mert ha az egyik térfélen mondjuk van egy kapcsoló, ■ szinte mindig a másikon működött valamit. (Ha valahol valami nem világos, a kakast kérdezhetjük.)

Bár a pályákon különböző vadállatok is fenik ránk ■ fogukat, ■ legfőbb ellenségünk az időlimit. Ha sérülünk, az is időt vesz el, de ha lebzselünk, az is. Utóbbi különösen kellemetlen:

ha ugyanis sokáig nem teszünk semmit, egy speciális ellenség jön ■ levegőből, akit jóval nehezebb agyon taposni, mint a többieket, ■ ha ránk akaszkodik, jó sok időt elszív.

Konkrét példának íme ■ egyik pálya leírása a Vízi világból, mely egyébként csak ■ egyik világ a hétből. Elstartolunk, ■ néhány vizen lebegő hordón átugrálva egy katalpulthoz érkezünk. A katalpult karjára orgorva Cream egy dinnyét ló át Chestnut térfelére, ami a vízben landol, s azonnal felkelti egy éhes víziló figyelmét. Chestnuttal a víziló hátán úszkálhatunk tovább, de csak azután, hogy felnyitottuk az utat keresztező rácsot, aminek a gombja megint csak Cream oldalán található. Néhány mérges kígyó eltaposása után egy hatalmas hordót kell odahúznunk Chestnutnak, aminek a horgonyos vontatókötelét ismét Creammel kell meg ragadnunk, majd mindezek után Chestnuttal a hordó tetején rohanva át kell "gurulnunk" egy jókora vizes szakaszon. Mindjárt utána Chestnut végre vizsonozza a sok segítséget, hiszen ekkor meg neki kell áthúznia Cream tutaját...

Egy világ négy ilyen pályából tevődik össze, illetve ötödikként mindenhol megküzdehetünk valami rettenetesen gonosz lényel, mint mondjuk Jean-Paullal. No nem a Belmondóval, hanem az óriás totemmel, akit speciál egy jókora kalapáccsal kell szelvényeire bontanunk. Általában ■ főgonoszoknál is sokat számít a csapatmunka - teszem azt: az egyik nyúl játssza ■ csali szerepét.

Mindegyik világban az alapvető cél az, hogy eljussunk ■ végükre, de ezenkívül mindenhol felkutatható két-két ún. aján-dék, továbbá mindegyik pályáról egy-egy



▲ A szivattyú pumpálása némi ritmusérzékelt kíván

puzzle darab is. A megfelelő képeket összerakva világoként egy új karaktert nyithatunk meg, mely ■ VS. módban lesz választható - ugyan ■ Story mód nem az egyetlen üzemmód: a VS módban egymás csépelésével és csillag/holdgyűjtéssel tarkított futóversenyeket rendezhetünk akár négyen is! A pályák itt elég egyszerűek, viszont mindenféle extrákat (kalapáccsot, gyorsítót, stb.) felvehetünk. Az nyer, aki több pontot gyűjt. Egyébiránt a Story módot is lehet ketten játszani: mondani sem kell, hogy úgy nagyságrendileg könnyebb is a játék - nincs szükség különleges képességekre.

V.Z.

vzoli@vogel.hu

BEKÖZMÖGÉLŐ

■ a Kuri Kuri Mix úgymond cuki játék - aranyos a grafika, a zenék és ■ hangok is mesébe illők -, mindenekelelt egy egyedi darab, ■ ez manapság csak kevés játékról mondható el. Új-fajta játékelményt ígér, méghozzá - a látszat ellenére - nem csak a legfiatalabbaknak, hanem minden korosztálynak.

POSITIVUM

- Csapatmunkát igénylő játékelményt
- Úgyesen kitalált feladatok
- Aranyos figurák

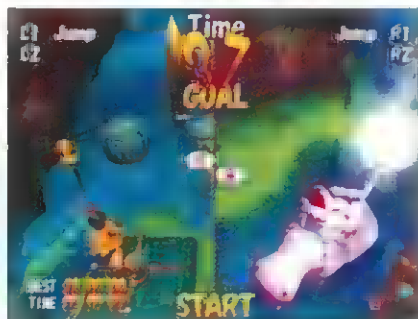
NEGATIVUM

- Még ketten játszva sem gyerekjáték
- Néha nehéz megtalálni, melyik irányból lehet használni a tárgyakat

GRAFIKA ██████████ 75 %

HANG ██████████ 85 %

ÉRTÉK ██████████ 80 %



▲ Chestnut vérét (vagyis ■ idejét) egy szünyog szívja



SKY DIVING EXTREME

A zuhanás szépségei

Amikor a szerkesztőségbe megérkezett ez a program, a címe alapján egyből a kezembe nyomták: Itt van egy újabb extrém örület, ez pont neked való! Mit tehet ilyenkor a gyanúlan tesztelő, boldogan rohan a friss programmal ■ első Playstation felé, hogy azonnal nekiláthasson az újabb kihívásoknak.

Állandó jellegű tettestársammal behelyeztük ■ CD-t gépbe, majd lélegzetvisszafojtva figyeltük a bevezető képsorokat, mely ■ sportág legszébb pillanatait hivatott bemutatni – igaz, csak renderelt formában. Az intro után ■ szokásosnak nevezhető főmenü következett, ahol az egyszerű verseny, ■ bajnokság, ■ gyakorlás és ■ beállítási lehetőségek vártak ránk. A szüksé-



▲ Én vagyok a fény az éjszakában!

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Skydiving Extreme egy tökéletes példája ■ "ne ■ név alapján válasszunk játékot" frázisnak, hiszen ezzel ■ módszerrel ennél a programnál igencsak felsülhet ■ tisztelt vásárló. ■ program ugyanakkor érdekesen ötvözi az extrém sportokat és a táncolós, zenélős (ritmusra gombnyomkodós) műfajokat. Már csak azt kell előtenni, hogy ■ készítőik mivel melyik stílust szerették volna megkedveltetni.

POZITÍVUM

- Változatos pályák
- Hangulatos zenei témák

NEGATÍVUM

- Megtévesztő cím
- Furcsa ötlet ■ játéktípusok vegyítése

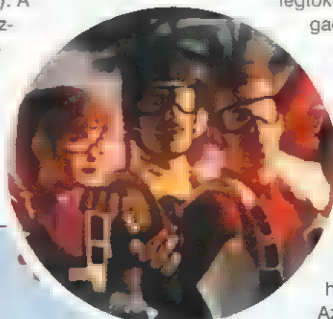
GRAFIKA ██████████ 70 %

HANG ██████████ 69 %

ÉRTÉK ██████████ 64 %

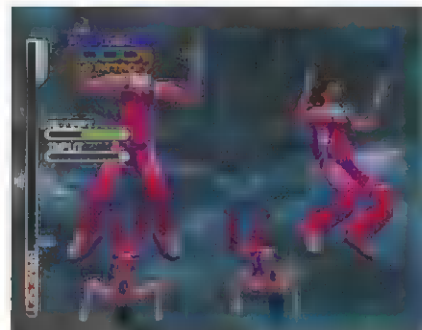
ges beállítások elvégzése után már nem maradt más hátra, minthogy végrehajtsuk életünk első légi mutatványait, s begyűjtsük a babérokat – gondolhatnánk. A repülőből történő kiugrásnál még semmi furcsa nem tűnik fel, hacsak az nem, hogy egy egész csapat is jön velünk. (Persze egyesekben már ekkor felmerülhet az ■ kérdés, hogy hogyan fogunk mi egy egész csapatot irányítani, vagy hogyan fogunk velük együtt mozogni, de ezek csak egy villanásnyira suhannak át az agyunkon). A startjel megadása után vesztül nyomkodni kezdjük az irányítót, de hasztalan, emberünk nem engedelmeskedik, megy a saját feje után lefelé. Ám ekkor hirtelen megjelenik a képernyőn az irányító egyik része, ■ rajta egy, ■ gombok között mutató nyíl. Továbbra is értetlenül bámuljuk ■ jelenséget, de hamarosan világossá válik, hogy bizony a siker eléréséhez nem a már jól megszokott sémákat kell követnünk, hanem jobb lesz, ha a gép utasításainak megfelelően cselekszünk, különben karrierünk gyorsan véget (jelen esetben stílszerűen: földet) ér.

A játék során ■ előre megadott kombinációkat kell adott idő alatt benyomkodnunk (honnán hová mutat ■ nyíl a gombok között, milyen sorrendben érinti azokat, és kontrollerünk melyik oldalán kell végrehajtani ■ művelet). Amennyiben ez nem sikerülne, akkor az R1 nyomkodásával térhetünk vissza ■ alapformációhoz, s kezdhethetjük elölről ■ egészet. A kombinációk egyre nehezednek, ■ olykor már három-négy mozgássort ■ el kell végeznünk. A verseny során ■ ellenfél csapata sem tétlenkedik, velünk párhuzamban hajják végre ■ különféle mutatványokat, s a két csapat közül ■ veszít, amelyik előbb eléri az ernyőnyitási magasságot (a kép szélén egy csik jelzi ■ két csapat jelenlegi magasságát). A rontott mutatványok következményeként tetemesebb mértékű magasságot veszítünk, így nem árt törekedni ■ sikeres végrehajtásukra. Mindezek mellett van egy másik lehetőségünk is a siker elérésére, jobban



▲ Ha lökdösöl, nem fog sikerülni!

Tipus	KATA 10-1
Kiadó	Natsume
Fejlesztő	Banpresto/Metro
Megjelenés	2001. augusztus 18. (1999)



▲ Marionett bábuk harca

mondva a másik csapat hátráltatására: ha feltöltöttük az attack csikunkat. ■ "támadás" használatával (L1) az ellenfél csapatának egy, az átlagosnál jóval nehezebb, összetettebb trükköt kell kivitelezni ahhoz, hogy folytathassa saját kombinációit. Támadásunk három különböző szintű lehet, elrontásuk pedig ugyanúgy magasságvesztéssel jár, akár csak ■ gyakorlatoké.

A program grafikáját tekintve nem tartozik ■ leglátványosabbak közé, ugyanakkor hiányosságai leginkább csak a külső szemlélőnek tűnhetnek fel, hiszen a játékos túlzottan el lesz foglalva a soron következő gombkombináció helyes bevételével, mintsem a látvánnyal. A játékban szereplő helyszínek változatosak, megtalálható közöttük ■ esős dzsungel éppúgy, mint az éjszaka fényárban úszó nagyváros. A versenyzők kidolgozottsága ugyan nem a legtökéletesebb, de bőven az elfogadható határ felett mozog.

A játék hangjai sajnos elég szegényesek, bár nem igazán lehetett volna plusz hangokat hozzáadni (lévén pár ezer méter magasságban nincs különösebben nagy kakaofónia, leszámítva persze a szél füttyülését), szerencsére azonban a zenék kárpótolnak minket ■ hangok hiányosságaiért.

Az Skydiving Extreme igencsak ambivalens érzéseket kelt az emberben, hiszen egyszerre sportjáték és egy bugyuta "táncprogram" keveréke. Talán ha csak az egyikhez tartozna, akkor egyszerűbb lenne ■ helyzetünk az értékelés szempontjából, mindenesetre érdekes próbálkozás.

LaWMan
lawman@vogel.hu

dreamcast

Típus	Lövöldözős akció
Kiadó	Sammy Entertainment
Fejlesztő	Ecole
Elérhető	2001. augusztus 8. (HT)

DEATH CRIMSON OX

Talán még üvegekre löni is izgalmasabb

Öszintén szólva utálok az olyan játékokat, amelyek nem rendelkeznek semmilyen háttérstoriával. Mégis: ■ Death Crimson OX esetében nem hiányoltam volna, ha elhagyják a forgatókönyvíró munkásságát, és nem csak azért, mert egy egyszerű fénypisztolyos játéknál ez nem egy alapkövetelmény. Azt hiszem mindjárt érhetővé válik az álláspontom, ha elmesélem a dolgot:

Saronika, ■ kisváros szinte teljesen elpusztult, amikor a titokzatos SMO nous szervezet szörnyetegei, élükön ■ gonosz Zaza admirálissal, ostrom alá veszik. Két főhősünk az ellenállás utolsó reménye: egy Kou nevű fickót és egy Yuri nevű lánykát irányíthatunk majd; utóbbinak az anyját rabolták el, s ezért száll szembe a szörnyekkel, míg társa érdekes módon egy megtért rosszfiú, akinek elege lett a pusztításból. S hogy miért pont ők ketten alkalmasak ■ veszélyes feladatra? Hát mert náluk van a varázslatos erejű, ősi fegyver, a Crimson, ami az ún. subliminer szörnyek ellen az egyetlen hatásos fegyver...

Nos ez idáig csupán egy bugyuta történet lenne, de az a baj, hogy még folytatják is. Az ember megragadja a fénypisztolyt, irtaná a rusnya szörnyetegeket, de lépten-nyomon megszakad a játék, és ezt az ostoba szappanoperát kell bámulnunk. Nem elég az idéten történet, még a rendezése is neveléses. A kamerarákölés nagyon merevek, ■ hasonlóképp természetellenesek az arcok és a karakterek.

Na de hagyjuk ■ körítést, mert ■ játék azért valamivel több izgalmat okoz. (Tegyük hozzá: nem sokkal.)

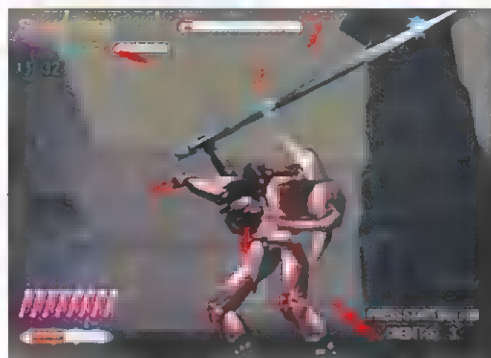
A Death Crimson OX egy teljesen hagyományos, Virtua Cop/House of the Dead sablonra épülő lövöldözős anyag, középest alig elérő technikai színvonalon. A szabályok tehát ■ régiók: irtani a szörnyeket, de közben megkímélni a város ártatlan lakóinak testi épségét, akiknek a le-

lövése ugyanúgy életvesztéssel jár, mint ha lelőnének, illetve lekaszabolnának minket. A szörnyek különféle mutációk formájában jelennek meg. Az átlagos, ember-szabású rusnyaságokon kívül vannak például hatalmas bogarak, hernyók, és így tovább – ám sajnos egyik sem túl rémisztő. Az egyszerű "közkatona" nem túl kemény ellenfelek, lévén minden lövéshez vagy csapáshoz alaposan nekikészülnek, ■ szintek végén viszont kicsit már más ■ helyzet: különlegesen erős és megteremtett főellenségek állják az utunkat, akiknek csak pillanatokra mutatkozik meg a gyenge pontjuk – mindig amikor épp lecsapni készülnek. Némi gyakorlással azonban ezek sem jelentenek problémát.

A sok Virtua Copos hagyományhoz hozzátartozik az a vonás is, hogy felvehetünk extra cuccokat: pontokat, éleket, géppisztolyt. Az extra fegyverhez természetesen elég szűken mérik a muníciót, de legalább nincs az, hogy halálózaskor elveszítjük az eszközt – csak continue felhasználásánál kell búcsút mondanunk neki, meg persze akkor, ha kifogy a tár. (Egyébként elég furcsa, hogy ■ géppisztolyok virág alakban jelennek meg a terepen...) De nem is biztos hogy igénybe vesszük a dolgot, mert ■ valami hihetetlenül gagyi módon ■ géppisztoly csak azután lő, hogy nyomva tartottuk egy darabig ■ ravaszt, mely idő alatt csak bámulhatjuk, amint letámadnak minket...

Mindösszesen hat pályát tisztíthatunk meg ■ szörnyektől, s ha épp nem a sztóri módban játszunk, ezeket a Mission üzemmóddal külön-külön ■ elindíthatjuk. Érdekes lehetőség a Bullet mód, aminél a lőszerrel való takarékoság az elsődleges szempont: ■ mellé puffogatott skülok helyett nem kapunk újat, s akkor van vége a játéknak, ha teljesen elfogy a muníció.

Hát kérem ennyi a játék, nem több. Bár sajnos elég kevés a fénypisztolyos játék, a Death Crimson OX mind ■ játékmene- tében, mind hangulatában annyira elmarad ■ House of the Dead 2-től vagy a nem is olyan rég megjelent Confidential Missiontól, hogy még a stílus nagy rajongóinak sem ajánlanánk. Nincsenek választható útvonalak, nincsenek érdekesebb helyszínek, a történet pedig teljesen kaotikus – egy pályán például arabusokat kell gyilkolnunk, másol meg csontvázak karatézna. Egész egyszerűen értelmetlen és unalmas az egész játék, ráadásul ha van automata tűz ■ fegyverünkön, fél óra alatt végigvihetjük.



▲ Méretes egy kard – de mégsem pisztoly...



▲ Te nem ■ House of the Dead 2-ből tévedtél ide?

DEATH CRIMSON OX

Hát bizony láthattunk már jobb fénypisztolyos játékot Dreamcaston. Egész pontosan csak jobbat láthattunk. Ha már mind a House of the Dead, mind ■ Confidential Mission ■ könyökünkön jön ki, akkor – és csakis akkor – talán érdemes kipróbálni a Death Crimson OX-et. Bár lehet, hogy még a Virtua Cop ■ meglehetősen gyenge DC átíratát is elé kell helyezni...

POZITÍVUM

- Minthogy ritkán van alkalmunk ■ fénypisztolyt elővenni, ■ műfaj minden darabját meg kell becsülni

NEGATÍVUM

- Állandóan megszakad a játékmenet
- Unalmas sztóri, béna közzjátékok
- Kevés fegyver és pálya

GRAFIKA ██████████ 15%

HANG ██████████ 25%

ÉRTÉK ██████████ 51



▲ Mit akar itt ez a két kriptaszökevény?

V. Z.
vozli@vogel.hu



Név	Előzetes	Átlag
Tony Hawk's PRO Skater 2	00/01	91%
Dave Mirra Freestyler BMX	00/01	87%
Razor Freestyle Scooter		

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

Roller over Beethoven

dreamcast

Típus	Feladat
Kiadó	Crave Entertainment
Weboldal	www.crave.com
Fejlesztő	Shaba Studios
Megjelenés	2001. augusztus 9.

A Razor Freestyle Scooter személyében egy újabb, extrém sportjátékok kategóriájába tartozó programot üdvözölhetünk. Sokak számára már ismerősen csenghet ez a név, hiszen a Playstationös változatával már találkozhattatok 2001/03-as számunkban.

Ilyen esetekben elsőként a "Mi változott?"



▲ A roller előnye a biciklivel szemben, hogy nem a nyeregbe esik az ember

ÖSSZEFOGLALÓ

Legnagyobb sajnálatomra a Razor Freestyle Scooter nem tudott kimagasló teljesítményt felmutatni, minden téren találhatunk nála jobb alkotást, így tiszta szívből inkább csak a fiatalabb korosztálynak ajánlanám, és azoknak, akik még nem játszottak a Tony Hawkról elnevezett programmal. Számukra ideális bevezető lehet az extrém sportjátékok világába.

POZITÍVUM

- Kisebbség számára is élvezhető
- Jó soundtrack

NEGATÍVUM

- Nincs meg a sebesség érzés, ezáltal néha nehézkes az irányítás
- Viszonylag rövid

GRAFIKA



87%

HANG



70%

ÉRTÉK



63%

kérdés merülhet fel. Erre most viszonylag gyors és egyszerű válasz adható: szinte semmi, maximum a grafika finomodott. A játék még háttértörténettel is rendelkezik, mely igencsak ritka ezen kategóriájú programok között. A bevezetőből meg tudhatjuk, hogy a Razor csapat tagjait elrabolta egy hatalmas robot, s mi feladatunk lesz, hogy pályák teljesítésével kiszabadítsuk társainkat a fogságból. Hááát... fogalmazzunk úgy, hogy nemigen pályázhat a "legeredetibb ötlet" díjára (jobban belegondolva pedig irtozatos marhaság), de mindegy. A lényeg az, hogy eme cél eléréséhez egy rakás pályán és sok-sok feladaton kell áttrollereznünk magunkat. Ezek a feladatok remekül illeszkednek a hasonló kategóriát képviselő programok által lefedett alapsémákhoz, gyűjtünk össze pontot, hajtunk végre y pontot érő trükköt, grindoljunk z métert, stb. – ergo ezen a téren semmi újat nem találhatunk. A challenge pályákon adott idő alatt, a kerekék összeszedésével tudjuk egyik társunk szabadságát megváltani.

A játék irányítása semmiben sem tér el a megszokottól, tehát ugyanaz a gombkiosztás, mint pl. a Tony Hawk-ban (A: ugrás, X: test trükk, Y: grind, B: flip trükk), valamint grindolás esetén még egy igen hasznos egyensúly kijelző is megjelenik rolleresünk feje felett. Ezzel még nem is volna semmi probléma, azzal viszont már sokkal inkább, hogy hiába a magas framerate, még sincs semmi sebességérzetünk. A többi programban egy rámpáról legurulva érezni lehetett a lendületet, itt ennek még csak a jelét sem tapasztalhatjuk, ez igencsak ront az összehatáson.

A játék grafikai motorjának alapjait a Playstationös Grind Session engine-je szolgáltatta, valljuk be őszintén – már igen csak régi darab, még ha a ráncfelvarrásoknak és a Dreamcastra történő átírásnak köszönhetően nem lehet különösebb panaszunk a megjelenítés színvonalára. (Egyébként



▲ Addig nyújtózkodj, ameddig a rollered ér!



▲ Szárnyakat adunk vágyainak!

■ pályák maguk is vizuális felújításon mentek keresztül, így ezek is igazodnak a gépnagobb teljesítményéhez.) A karakterek mozgása és végrehajtott trükkök látványosak, remekül kivágható, hogy milyen mozgáskombinációt alkalmazzunk.

A program hanghatásait tekintve néhol bizony elmarad a kívánalmaktól (pl.: csak egyfajta esés-hang van), azonban a remek, ámbár nem túl közismert együttesekből álló (pl.: Sick Shift, Sloppy Meat Eaters) zenei felhozatal bőven feleltetni tudja a hiányszavakat.

Mindent összevetve a Razor Freestyle Scooter egy jó játék, de a kategóriájában messze nem a legjobb. A programinségesebb időkben az extrém sport kedvelőinek kötelező (bár ők nagy valószínűséggel egy hétvége alatt végig fogják játszani), rajtuk kívül a fiatalabb korosztálynak is ajánlható könnyedebb hangvételű és elég jó grafikája miatt.



▲ De nehéz ez a roller! Ja, hogy rajta állok...



BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

DoA 2	01/04	81%
Soul Calibur	-	-
Last Blade 2	-	-

LAST BLADE 2

Régi idők bunyója

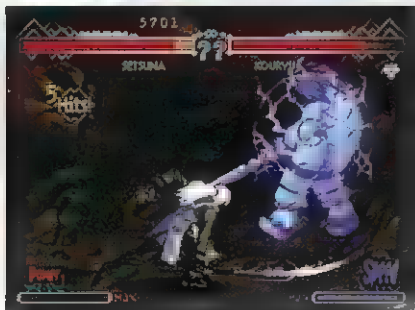
A japánok európai szemmel nézve mindig is furcsa embereknek számítottak az élet szinte minden területén, s nincs ez másképp a játékosok tekintetében sem. Nagyon sok játék, mely a szigetországban elsöprő sikert arat, mifelénk semmiféle reakciót nem vált ki az egyszeri emberből (természetesen ez fordítva is igaz), vagy éppenséggel csak egy nagyon kis réteget mozgat meg - az adott stílus megszállottait.

A Last Blade 2 is erre a sorsra jut szerény véleményem szerint. Hiszen grafikai kivitelezésében egy az egyben idézi a régi, játéktérmi verekedős játékokat - ez átok és áldás is egyben. Áldás azoknak, akik nem igénylik a divatos 3D-s megoldásokat, s inkább a játékmenetet, a régi hangulatot helyezik előtérbe. A látványos, pergő, a gépet megizzasztó grafikát preferálók körében azonban nem fog sikereket aratni, hiszen - ebben a tekintetben jóval mögötte áll akár a Soul Caliburnak, akár a DoA 2-nek.

A háttértörténet nem tartozik igazán eredeti sztorik közé: adva van egy térkapu, mely összeköti a mi világunkat a élőholtak birodalmával. A nyitott kaput be kell csukni, különben lesz nagy jajveszékelés, mert elvész a mi életerünk (liberálisok hátrányban...). Erre a hírt hallatára Japán minden ráérő hőse elindul, hogy lelakatolja ezt a fránya kaput, s elhárítsa a Földet fenyegető nagy veszélyt.

A választható karakterek száma igen impresszív, összesen 16 figura között csemegézhetünk. Mindegyik egy, csak órá jellemző stílussal rendelkezik, s számos speciális támadással van felruházva, melyek kiismerése nem kis időnkbe kerül majd. A játék 1600-as évekbeli Japánba repít vissza, a figurák "foglalkozása" meghatározza fegyvereiket is: ninják, samurájok, szerzetesek szállnak csatába, s gyengébb nem is jó néhány taggal képviselteti magát.

Az összecsapások menete sok újdonságot nem tartalmaz, két nyert menet



▲ Kelltem velem köztöködnöd?

Típus	Verekedős
Kiadó	Agetec
	www.agetec.com
Fejlesztő	SNK
Megjelenés	2001. augusztus 8. (NTSC)

után jöhet a következő delikvens. Az ellen aprításához kétfajta ütés és egy rúgás áll rendelkezésünkre, valamint számtalan egyéni ütésmód. Am vérmérsékletünknek megfelelően, harcosunk kiválasztása után még el kell döntenünk, milyen fajta speciális tulajdonságokat szeretnénk: a Power, a Speed és az EX közül választhatunk. Mindegyiknek vannak előnyei és hátrányai, melyek csaták során derülnek ki. Ezek határozzák meg, milyen extra lehetőségekkel rendelkezik a karakterünk. A Power növeli a bevitt találatok sebességét, a Speedet választva hosszabb kombókat és gyorsabb ütésekkel kapunk, míg az EX az előző kettő keveréke, megfelelően kiegyensúlyozva.

A képernyő alján látható egy sáv, amely értéke minden betalált ütésünk után növekszik. Ha megtelt, a jobb flippergomb segítségével egy speciális, nagyon erős támadást indíthatunk, mely nagy sebészt okoz - feltéve, hogy nem vágnak kupán közben.

Kezdetben nekem kissé kuszának tűnt a csata, sokszor pillanatok alatt levágtak (s fordítva is), néha pedig alig sebeztek ütések. A gép is igen durván játszik, rengeteg kombót alkalmaz. Ezeket mindenképpen legalább alapszinten el kell sajátítani, mert nélkülül nehéz dolgnak lesz a későbbiekben. Ezzel együtt van kihívás a játékban, sokszor vágtam le a kontrollert, hogy aztán újra felvegyem, s ismételtelen nekimenjek az adott ellenfélnek...

A látvány - mint említettem volt - elég puritán, bár a nagy, színes karakterek és az "élő" háttér javít valamit ezen. Az audio élmény sem felejthetetlen, sőt néha kissé idegesítő, monoton a sok "indulatszó". A hang nem rossz, de erre figyelj: ember legkevésbé a pofozkodás alatt. Ha csak a külsőségeket nézzük, nem hiszem, hogy túl sikeres lehet - még a szigetországban sem.

A tapasztalatok tehát vegyesek. Nem lehet lehúzni a játékot, pusztán a grafika miatt, hiszen igen sok rejtett értéke van. Azonban, ha már pofozkodás kedvünkben vagyunk, akkor sokkal inkább DoA vagy SC, hiába a sok lehetőség és a nosztalgikus hangulat.



▲ Magasból mindig könnyebb támadni



■ Kissé felforrósodott a helyzet

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem is tudom, milyen nyomokat hagyott bennem a játék. Alapjában véve egy kidolgozott, nagyon jól sikerült program, de idejétmúlt grafikai megvalósítás miatt nekem csak félig sikerült belopnia magát a szívembe. A stílus fanatikusainak kihagyhatatlan darab, mert minden más tekintetben minőségi munka. A többiek is bátran megnézhetik, s ha nem retten-ti el őket a látvány, még sikerülhet is megszeretniük.

POZITÍVUM

- Nagy, színes karakterek, hátterek
- Rengeteg kombó, speciális mozdulat
- Régi idők hangulata

NEGATÍVUM

- 2D-s, elavult grafika
- Sok gyakorlás kell, nélküle csak agyatlan vagdalkozás - kevés sikerrel
- Hosszú távon csak a fanatikusok értékelik

GRAFIKA ██████████ 68 %

HANG ██████████ 71 %

ÉRTÉK ██████████ 77 %

B-Chrome
b-chrome@freemail.hu



Típus	Motorverseny
Kiadó	Take 2 Interactive
www.deibus.com	
Fejlesztő	Deibus Studios
Megjelenés	2001. július 13. (NTSC/PAL)

CITY CRISIS

Még szerencse, hogy van Gábrriel!

A ki gyanútlanul közelít ■ City Crisishez, azt valószínűleg nagy meglepetések fogják érni. Még ■ képek sem nyújtanak sok támpontot, ugyanis ■ legtöbbször egy jó kis lövöldözős programra saccolnának olyan jelenségek láttán, mint amikor egy helikopter repül égő házak között. Kissé minket is meglepett a program, ugyanis ■ hangszóly sokkal kevésbé helyeződik a pusztításra, sokkal inkább – mondhatni kizárólagosan – humanitárius célokat kell szolgálnunk, mégpedig egy katasztrófák kárelhárítására szolgáló rendszeresített helikopter segítségével.

A játékban mindössze kétféle küldetést



▲ Egymen azt a filozofikus orrod!

kaphatunk, az egyikben (Rescue) különféle tüzesetekhez kell kivonulnunk, és ott a) vízágyúkkal és vízbombáinkkal semlegesítenünk kell ■ tűzszekereket, és b) egy bátor tűzoltót csörlőn leeresztve ki kell mentenünk a sebesülteket. Ezek ■ küldetések általában tartalmaznak "rejtett" baleseteket is, vagyis olyan helyszíneket, amiket nem jelöl radarunk, itt további sebesülteket vehetünk fel. Vízkészletünkkel egyébként nem érdemes spórolni, ugyanis tömlőnk tartalma egész emberes sebességgel töltődik fel, a felszedett emberek után pedig vízbombákkal jutalmaz minket a program (nyilván a zsebükben hordták ezeket ■ megmentettek).

A másik típusú küldetésben (Chase) a rendőrségnek kell segítségünkre, mégpedig különféle ármokfutók (autós, buszos, stb) lekapcsolásában – követnünk kell a gonoszokat, és rajta kell tartanunk reflektorunkat, imígyen jelezve ■ tettes tartózkodási helyét ■ yardoknak. Míg ■ előbbi módban célszerű minél nagyobb gépet választani, hogy ne teljen meg kimentett áldozatokkal percenként a helikopter, az üldözős részeknél részesítsük előnyben a kisebb, ámde gyorsabb masinákat.

Mivel japán játékról van szó, természetes, hogy minden pálya után a program értékeli bemutatónkat A-tól E-ig, sőt extrém esetben S (super) jegyet ■ kaphatunk. Érdemes minél jobb jegyet szereznünk, nemcsak azért, hogy felvágjassunk a haverok előtt, hanem azért is, mert ha nem érünk el egy bizonyos szintet (legalább B-s átlagunknak kell lennie), egész egyszerűen nem mehetünk



■ Szolgálunk és védünk. Meg a házak között repkedünk

tovább. Ez talán még érthető is lenne, ha valami történet fűzné össze az egyes eseteket, de mivel különálló küldetések-ről van szó, ez úgy mond övön aluli ütésznek számít. Különösen azért, mert a játék irányítását sikerült igencsak elrontani, és néhány csúnya programhibába is belefuthatunk. Magának a helikopternek az irányításával még nincs is különösebb gond, a két analóg karral viszonylag könnyedén tudjuk terelni a gépet, ám az a szög, amiből figyelhetjük az eseményeket, nagyon rosszul lett kiválasztva. Egész egyszerűen

nem tudjuk pontosan megbecsülni az egyes házak magasságát, ezért igen gyakran fordul elő, hogy nagy garral nekigangolunk egy olyan épületnek, amiről azt hisszük, hogy a közelünkbe sem érhet. Rádásul fordulónál kicsit későn reagál a kamera, ami ugyancsak sok galibának lesz a forrása.

Az irányításbéli gondokat még ki lehetne heverni – elvégre ha igazán tetszik egy játék, akkor azért abba előbb-utóbb belejövünk – de magukkal a küldetésekkel is gondok vannak, mégpedig az, hogy hamar unalmassá válnak. A tűzoltós küldetéseknel tulajdonképpen csak az variálódik, hogy melyik ház gyullad fel, az üldözőseknél pedig meglehetősen logikátlanul viselkedik ■ gép (néha az istennek sem hagyja megnyerni a pályát, máskor meg pár másodperc után győzünk).

A grafikával kapcsolatban nem lehet sok pozitívumot elmondani, nem igazán magasodik sokkal a PSX-játékok fölé e tekintetben sem, pedig azért ez talán elvárható lenne. Minden szempontból közepes játék...

ÖSSZEFOGLALÓ

■ City Crisis sajnos gyorsan unalmassá válik, köszönhetően annak, hogy semmi változatosság nincs benne. Miért nem lehet például néha mentőautót vezetni egy Driver-serű részben? Vagy miért nem hagyhatjuk el pár küldetésben a várost? Így legfeljebb ■ jó a program, hogy legyen egy példa, amivel megcáfolhatjuk azt a tételt (ami különben sem igaz), hogy minden videójáték erőszakra nevel.

POZITÍVUM

- Konzolon még nem láttunk ilyet
- A városok jól vannak kidolgozva

NEGATÍVUM

- Igen hamar unalmassá válik
- Nagyon rossz a kamera nézőpontja

GRÁFIKA ██████████ 73%

HANG ██████████ 78%

ÉRTÉK ██████████ 71%



▲ Van tennivaló bőven – tűz és sebesültek



MOTOCROSS MANIA

playstation

Típus	Motorverseny
Kiadó	Take 2 Interactive
Fejlesztő	www.deibus.com
Fejlesztő	Deibus Studios
Év	2001.

Olcsó motor is benzint fogyaszt

Manapság egyre gyakrabban jelennek meg olcsó kategóriás (budget) játékok PlayStationön. Ez nyilván minőségi hígulást is jelent, hiszen kidolgozottságukat tekintve ezek gyakran messze lemaradnak a teljes áras játékoktól, habár ezen olcsó termékek között is találhatunk elvétve egy-két gyöngyszemet.

A Motocross Mania mindent tartalmaz, amit a "nagyok": megtalálható benne ■ teljes szezonról kezdve az egyszeri versenyen át ■ gyakorlásig minden, s ha ez nem lenne elég, akkor mindezt ráadásul három különféle módban is megtehetjük (Motocross, Supercross és Freestyle). Az első kettő között pusztán annyi a különbség, hogy az előbbi a szabad ég alatt, míg az utóbbi egy stadionban zajlik, míg a freestyle módban – minő meglepetés! – különböző trükköket kell kiviteleznünk.

A bajnokságban először csak ■ 125ccm-es kategória áll rendelkezésünkre, s ha sikeresen vettük az akadályokat, akkor léphetünk csak feljebb a kategóriákban. A versenyeken elért helyezéseinket pontokkal jutalmazza a gép, ■ egy-egy etap (általában két verseny) lezárásaként az itt elért összesített helyezésünkért egy kis pénzmagot is kapunk, melyből tuningolhatjuk a motorunkat.

A versenyek előtt nem árt bekukkantanunk a garázsba, ahol az adott pályának megfelelően átszabhatjuk motorunk beállításait (pl.: felfüggesztések, fékek, sebességi fokozatok, kerekek keménysége), bár hogy nyerünk-e, avagy nem, nagy valószínűséggel nem ennek lesz köszönhető.

Ez idáig akár olybá is tűnhet, hogy nem létezik ennél jobb motoros program, de ez – legnagyobbnak bá-

natunkra – a legkevésbé sem így van. Az irányíthatóság, ■ közepes, megmagakadó grafika, a fizika törvényeit szinte semmibe vevő mozgásmodellelés mind-mind hozzájárul a gyengébb besoroláshoz. Ha mindez nem lenne elég, akkor még szembe találjuk magunkat a játék legfrusztrálóbb tulajdonságával, ■ pályák széleinek sajátos "működésével". Ugyanis a pályát egy milliméterre sem hagyhatjuk el, mindenhol visszapattanunk, és ez a derékszögű kanyarok (a pályák kilencven százalékában ilyenek találhatóak) esetén igencsak idegesítő. Igaz, hogy ezt az opciót a pause menüben ki-kapcsolhatjuk (Free Roaming), azonban



▲ Motoron szállni élvezet

ezután a helyzet inkább rosszabbra fordul, mint jobbra. A pályát ebben az esetben ugyan elhagyhatjuk, de ha ezt csak egy picivel is nagyobb mértékben tesszük meg a megengedettnél (értelemszerűen ■ kanyaroknál bőven kínálkozik ilyen alkalom), akkor máris megjelenik ■ fejünk felett egy figyelmeztetés, egy időmérő kisérőben. Amennyiben nem érünk vissza időben a pályára (természetesen ott, ahol elhagytuk azt), akkor egy kecses mozdulattal visszahelyez minket oda ■ gép, és máris azon kapjuk magunkat, hogy úgy lemaradtunk a többiektől, mint az utolsó buszról. Egyszóval mindkét megoldásnak megvannak ■ maga buktatói.

A program grafikáját és hanghatásait tekintve még akár a középmezőny felső részében is helyet foglalhatna, bár hibák azért itt is akadnak. A versenyzők és motorjaik kidolgozottak, a pályák helyszínei változatosak, nem úgy, mint a felépítésük, ahol igen sok ismétlődő elemet találhatunk. A motorok hangjai a programhoz képest meglepően jóra sikeredtek, már csak az a rejtély maradt, hogy vajon ug-

ratás közben miért némulnak el. A zene az igényesebb rock műfajból került ki, bár csak emiatt nyilván nem fogja senki sem a program szolgáltatásait igénybe venni. A végnapjait élő PlayStationön lassan egy ilyen minőségű próbálkozás már jönnek számítás, s ez az igencsak szomorú tény arra készlet, hogy inkább előhalaszszuk a nem is oly régmúlt nagyjait, s a már jól ismert tájakon szórjuk a port a mögöttünk haladók szemébe.

A végnapjait élő PlayStationön lassan egy ilyen minőségű próbálkozás már jönnek számítás, s ez az igencsak szomorú tény arra készlet, hogy inkább előhalaszszuk a nem is oly régmúlt nagyjait, s a már jól ismert tájakon szórjuk a port a mögöttünk haladók szemébe.



▲ Na, csússzá' má' odébb!



▲ Felhúrom a csizmám, ■ már indulok is

ÖSSZEFOGLALÓ

A piacon rengeteg sokkal jobb, lassan hasonlóan olcsó árkategóriát képviselő (újra kiadott) motorversenyt találhatunk, elég, ha csak ■ THQ Motocross Champinoshippjére vagy akár ■ Electronic Arts játékaira gondolunk. Azokal bárkinek nyugodt szívvel merem ajánlani, míg ezt ■ próbálkozást inkább szép csendben felejtsük is el.

POZITÍVUM

- Hangulatos zene
- Budget kategóriához mértén megfelelő grafika

NEGATÍVUM

- Pocsék irányíthatóság
- Bünrossz fizikai modell
- Egysíkű pályakonstrukció

GRAFIKA ██████████ 56 %

HANG ██████████ 58 %

ÉRTÉK ██████████ 58 %



LaWMan
lawman@vogel.hu

s videoeszközök

ap témája:

Az adattárolás jövője

Van-e alternatívája a merevlemeznek?



A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik. Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!

Windows alá...
csak hogy ez a...
változat már...
scriptmotor



magazin
augusztus • 1092 Ft • Előfizetés

CHIP
TECHNIKA ÉS KOMMUNIKÁCIÓ

Magyarítsunk alkalmazásokat!
Magyar A.E.

644 Ft
64
nintendo
dreamcast
playstation 2

Műszaki Magazin

Műszaki Magazin

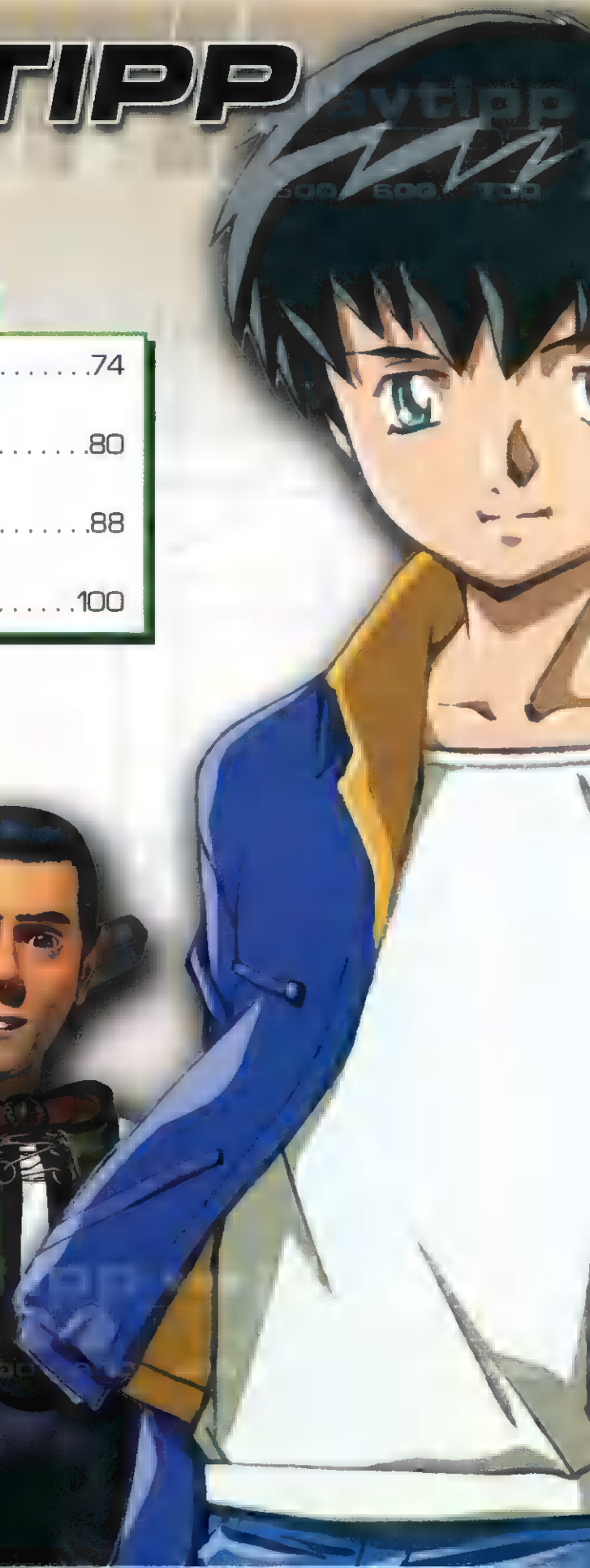
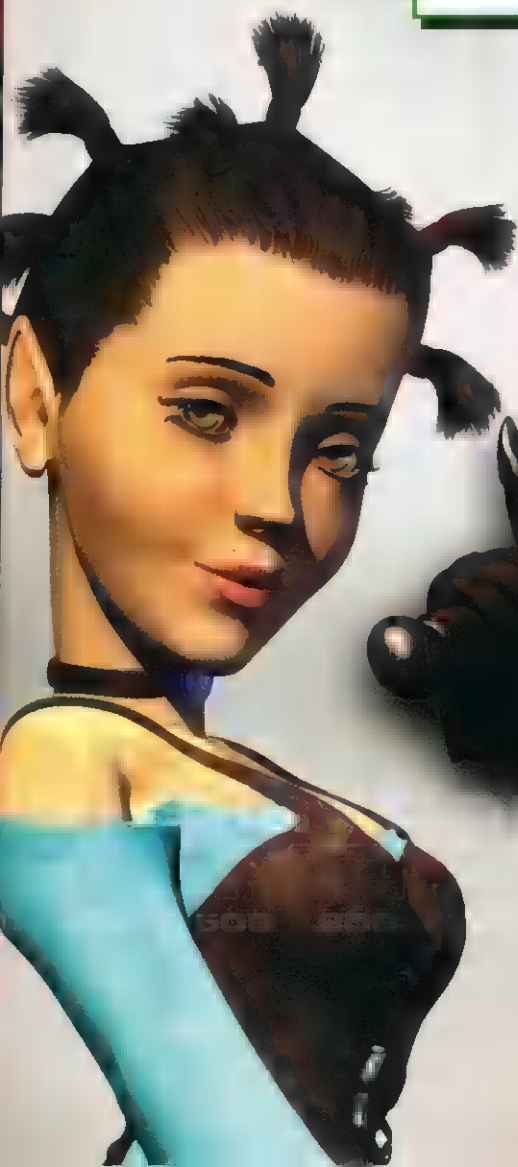
Előfizetési díj
300 forint

PLAYTIPP



Tartalom

Floigan Brothers (DC)	74
Zone of Enders (PS2)	80
Technomage (PS)	88
Utánunk a cheatözön	100



FLOIGAN BROS.

Moigle Floigan valamilyen meglepetést készít a fivérének, de nem hajlandó elárulni, mi is az. Szép kis meglepetés: a hozzávalókat nekünk kell összeszednünk. Szó se róla, a hevenyészult lista alapján meg nem lehet mondani, mi fog kisülni a dologból, így hát aki kíváncsi a dologra, az kénytelen végigmenni az alábbi megpróbáltatásokon.

1. Első alkatrész – A csomag

Az első alkatrész megszerzése még igencsak egyszerű feladat. Moigle postán rendelt valamilyen szerkentyűket, s ezt szóvá is teszi - közli, hogy szeretné szemügyre venni a postaládánk tartalmát. A postaláda a házzal szemközt nyíló kis elkerített résznél van. A kerítésnél egy furcsa ajtónyitó szerkezetre figyelhetünk fel,



amirez oldalról vezet fel egy létra. Másszunk fel, és a kapcsolóval nyissunk utat Moigle-nak. A postaládából csomagot kiráncigálhatjuk mi is, de az öcskös maga is veszi a fáradságot - lényeg, hogy a küldemény maga az első alkatrész, s ennek előkerülését Moigle öt ponttal írja a számlánkra. A továbbiakban mellesleg minden megtalált darabért ennyit kapunk.

2. A baseballmeccs

A második összetevő már sokkal érdekesebb, mint az első. Először át kell mennünk a baseballmeccsre. Ezzel a meccsrel kapcsolatban nem kell tudnunk semmit, hamar eljutunk a meccsre. Amint ott vagyunk, a vízvezeték csatlakozásánál állunk, ahol egy kis doboz van. Ez a doboz a második alkatrész. A dobozban van egy csomag, amit Moigle szeretne megtekinteni. Az új feladatunk az, hogy a csomagot a csatlakozás felé vigyük. Moigle szeretné megtekinteni a csomagot, vagy legfeljebb azt, hogy nem lenne-e az a csomag. A csomag szerkezetű nincs túlságosan nehéz, mert Moigle is átvinné a csomagot az akadályok mellett. Ezt meg kell tennünk, ha a csomagot a csatlakozás felé vigyük. Moigle szeretné megtekinteni a csomagot, vagy legfeljebb azt, hogy nem lenne-e az a csomag. A csomag szerkezetű nincs túlságosan nehéz, mert Moigle is átvinné a csomagot az akadályok mellett. Ezt meg kell tennünk, ha a csomagot a csatlakozás felé vigyük. Moigle szeretné megtekinteni a csomagot, vagy legfeljebb azt, hogy nem lenne-e az a csomag.





3. Moigle, a szotyí őstermelő

A "Harskukorcs" műlégi ügyeinek a végén, a területünkön lévő bábozók. A szotyígyűjtéshez egy szotyígyűjtő felhőre kell felmenni, majd az aljáról lefogni a szotyígyűjtőt, s azt fel a szotyígyűjtőre a szarkák felhőjébe. Moigle gyűjtött szotyíkat csúni kényelmességéért és kényelmességéért a túlsóba.



Moigle a szotyígyűjtéshez fel kell menni a szotyígyűjtő felhőre, majd a szotyígyűjtőt lefogni a szotyígyűjtőre a szarkák felhőjébe. Moigle gyűjtött szotyíkat csúni kényelmességéért és kényelmességéért a túlsóba.

4. Egy kis vidámságot!



Az öntöző szivattyúhoz egy időzítővel nyíló kapu vezet, de a kapcsoló-jától sajnos nem tudunk időben eljutni hozzá: mindig bezáródik orunk előtt. Moigle azonban gyorsabban fut nálunk! Hogy használtsuk ezt tudományát, azt kell elérnünk,

hogy átlagon felül vidám legyen. Elméletileg a sikeres vetés után eleve ilyen állapotba kerül, de minthogy eme hangulata nagyon ideiglenes, nem árt megtanulnunk, hogyan kell felvidítanunk. A testvéri ölelés sokszor hatásos, de ha az nem használ, akkor "hasán keresztül" lehet Moiglet a legjobban megörvendeztetni. A patak mellett el szoktak ejteni a szarkák egy-egy cukrot: azt vehetjük fel, ajánlhatjuk fel a fivérünknek - sokszor egyébként magát is megtalálja. Moigle felhőtlen boldogságát rögtön jelzi, hogy a kert melletti láda eltűnik, egy újabb platformra állhatunk rá. Ha pedig így teszünk, az öcskös nagy vidáman a nyakába kap minket, onnantól csak annyi feladat, hogy nekiszaladjunk az említett kapcsolónak, majd a legrövidebb úton a kapuhoz igyekezünk...



5. Második alkatrész – A kéményfedő



Az öntöző szivattyúhoz vezető szotyígyűjtő felhőre, majd a szotyígyűjtőt lefogni a szotyígyűjtőre a szarkák felhőjébe. Moigle gyűjtött szotyíkat csúni kényelmességéért és kényelmességéért a túlsóba.



különösen nagyán... - valami... - ha a szirmait... amire... van... -



6. Kakukktojás ajándékba



Hőseink békés életét egy sötét alak, Báró Malodorous zavarja meg. Lég-hajón érkezik ■ telekspekuláns, akinek ■ Floigan roncstelepre fáj ■ foga. Egy galád diverzáns akcióba kezd, s egy aranyos kiscicát hajít ki ■ hajójából, aki azonban a látszat

ellenére korántsem olyan aranyos, mint amilyennek mutatja magát. Hőseink házának a tetején landol, s úgy tesz, mint aki nem tud lemászni. Moigle azonnal megsajnálja, s felküld minket. A feljutáshoz a ház melletti platformot kell használnunk. Oda kell állítanunk Moiglet, majd folyamatosan futni kell körülötte. A fivérünk így egy idő után elszédül, s miután eldőlt, a pocakját ugródeszkának használhatjuk. (Bár miután magához tér, ezt határozottan zokon veszi.) Ugráljunk rajta, s midőn elértük a megfelelő magasságot, szökkenjünk fel ■ tetőre. Lám ■ macska ■ segítségünk nélkül is le tud jutni, hiszen amint közeledünk feléje, leugrik Moigle-hoz - úgy tűnik, őt jobban kedveli. (Ha viszont már fenn vagyunk, felvehetjük a tetőről a két almát, melyek közül ■ másodikhoz a körbefutó szegélyen át meg kell kerülni a házat.)



7. Harmadik alkatrész – A motor

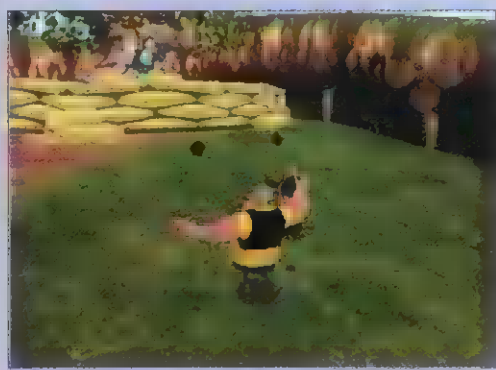


Az előző incidens után folytatjuk a "kutatómunkát". Minthogy most már tudjuk, hogyan lehet kijátszani az időzített kapu sárkányát, az udvar másik felén is a fent leírt módszerrel járunk el, s nyitva van a kapu Spitz Rozmár felé. Moigle továbbra is kutyáknál egy újabb mini-jelölékben vehetünk részt: itt következik a Spitz Rozmár. A rövidebb szabályai között olvashatjuk a kutyák tankába csimpaszkodva meg kell felelnünk a megadult útszágnak. Háromszor kell utána vmiődnünk, míg végül sikerül megállítanunk. A kutyától mellett szűkített Spitz áram kábel, s a földtől egy újabb alkatrész körül elő.



8. Negyedik alkatrész – A propeller

Amint befészkelte magát - vagyis némi idő elteltével - az "édes kiscica" akcióba kezd, és suttyomban leadja ■ drótot ■ léghajóra, miszerint jöhet az erősítés. Egy macskatársa érkezik, aki azonban már látszólag sem aranyos. Az almája tövében buzgón beássa magát, ■ ■ homokzsákjai mögül bombákat hajgál. Minő véletlen: a soron következő alkatrész ■ egyik homokzsákban rejtőzik. Rohamozzuk hát meg az állást, és végezzünk ■ behatolóval. Mutassunk rá a kellemetlenkedő fickóra, s ezzel kérjük meg Moigle-t, hogy segítsen eltakarítani. A feladat annyi, hogy visszadobáljuk a macska bombáit. (Addig is visszahajgálhatjuk neki, ameddig



nem mutattunk rá, de úgy nem jelenik meg ■ számláló, ami nyilvántartja az életeket - ergo ■ végtelenségig hajgálózhatunk.) Elég nehéz pont a macska mellé pottyantani a robbanóanyagot, de szerencsére Moigle sokkal jobb bombavető nálunk. Célszerű tehát neki adogatni ■ municiót. Kemény küzdelemre lehet számítani, lévén - mint az köztudott - ■ macskáknak kilenc életük van. Moigle-nak ellenben csak háromszor kell felrobbannia, hogy megújja a bombázást... Ebből következően ■ legfontosabb az, hogy ügyeljünk a testvérünk testi épségére. A bombák villogni kezdenek, amikor már majdnem leégett rajtuk a kanóc: ezeket tehát lehetőleg hajítsuk ■ mi magunk, ■ ne hagyjuk, hogy ■ fivérünk felvegye. Moigle-t csak a frissen kihajított bombákhoz engedjük, illetve ilyeneket adjunk a kezébe. Ahogy fogyatkoznak ■ macska életei, úgy egyre rövidebb kanóccal látja el a bombákat, vagyis ■ csata egyre keményebbé válik...





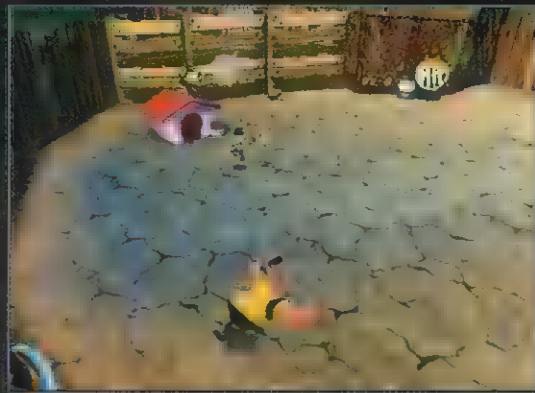
9. Csöbörből vödörbe

A vödörök az előző rész óta még mindig nem adnak felhamarkodottan minden érkező ajándékot. A behatoló ezúttal sziszterákkal foglalkozik, akik a sziszterákban elbet egy vödörbe zárták. Ez is egy klasszikus trükk: a játékosnak nyitnia kell a Seriffől kapott kulccsal. Az új vödörök azonban csak akkor kinyitnak, ha a csöbörből a megfelelő irányban nézünk. Persze azért közeledünk a macska közelébe, a sziszterák felé.



Az új sziszterák kizsákosítással, illetve csiszolással működnek. Így nemcsak a csöbörből, hanem a sziszterák felől is lehet közeledni a macska felé. A macska a csöbörből a sziszterák felé nézve a vödörök felé fordul, és a vödörök felé fordulásakor a csöbörből a vödörök felé fordul.

Éhhez fel kell venni a bombákat, ami a macska felé fordul. Ehhez fel kell venni a bombákat, ami a macska felé fordul. Ehhez fel kell venni a bombákat, ami a macska felé fordul. Ehhez fel kell venni a bombákat, ami a macska felé fordul.



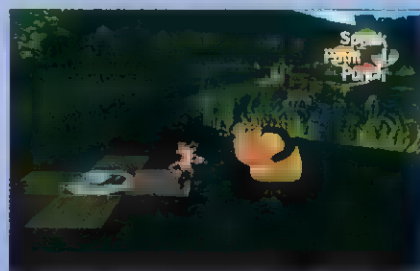
10. Forró krumpli

Báró Malodorous még nem fogyott ki ■ macskákból: újabb katona érkezik, aki most az öntöző szivattyút tápláló kis tóhoz fészkel be magát. Az általa kitört átjárón keresztül bújjunk át magunk is a tóhoz, ■ álljunk rá a kis hevenyészett balkonra. Mihelyt Moigle is mellénk áll, nyomban a tó partján találjuk magunkat, ■ hamarosan rábukkanunk a birtokháborítóra. Megint egy bombamániás macskával van dolgunk, akit azonban most teljesen más módszerrel kell leküzdeni, mint ■ korábban. Az ún. "forró krumpli" hadműveletbe kell fognunk, ami abból áll, hogy Hoigle és ■ macska egymásnak dobálja ■ "forró krumplit" (vagyis a bombákat), és mindig ■ a vesztes, akinek ■ kezét végül megégeti. Látszólag szinte csakis ■ szerencsén múlik ■ dolog, azonban némi odafigyeléssel kiszámíthatjuk, mikor következik be a detonáció. Ebben ■ játékban nem annyira az idő, hanem az érintések száma ■ lényeges, vagyis hogy mennyiszer lett továbbpasszolva a bomba. Két dologra kell tehát koncentrálni. Az egyik ■ visszaszámláló, ami azt mutatja, meddig maradhat a bomba az aktuális figuránknál, a másik pedig maga ■ bomba. Hoigle és Moigle addig nyugodtan labdázhat a bombával, amíg ■ csak szürke, ám amikor elkezd villogni, alaposan meg kell figyelni ■ villanások sűrűségét. Ha ugyanis szaporán villan át sárgába, akkor már csupán két dobás van hátra, ha lassan, akkor még négy, ha pedig közepesen, akkor értelemszerűen három.



11. Építsünk futópályát!

Amint a macska mind a kilenc életével megfizetett, előkerül ■ hatodik alkatrész - azonban egyelőre még nem vehetjük magunkhoz. A macska felrobbanása után ugyanis átrepül ■ roncsstelephez, s egy olyan helyen landol, ahol főleg nem is jártunk... Indulnánk érte vissza, csak hogy egy kis gond van: úgy tűnik, ■ összes vizet kilocsoltuk ■ kertre, ■ most a tó körüli árkokba be vannak süllyedve ■ hidak. A lepadt pataknál ismertetett módszer szerint járjunk el: ismét sértegetjük Moiglet, majd hívjuk ■ megfelelő helyre, azaz töltsük fel a könnyeivel a tavat. Ha netán csónakázni akarunk, ■ tó közepén veszteglő tutajhoz úgy tudunk eljutni, ha alaposan feldűhítjük ■ tesót, és ismét kipróbáljuk, milyen érzés baseball-labdának lenni. Ez utóbbi mozza-



nat tulajdonképpen nem is annyira a csónakázás miatt lényeges, hanem hogy eltüntessük ■ ládát a partról: ugyanis ez az egyetlen hely, ahol futóversenyeket lehet rendezni - persze ezt a játékot is előbb meg kell tanítani Moigle-nak.



12. Hatodik alkatrész – A szemetes kuka

Most már körbe lehet menni a tó körül, de a tó felé szinte még így se tudunk feljutni. Igazság szerint nem is kell. Csak keressük meg a bizzar macskát, illetve azt a lódat, amire Moigle némely ábrázata van felhívva. A macskát meg lehet látni a csöbörből, de az új vödörök felé a tó felé fordulásakor a csöbörből a tó felé fordul.



át kell fordítani. Hoigle így folytatja az eljárást, ami ugyan jól szól, hogy Moigle akart látni, hogy felismerje a macskát a csöbör alatti vödör felől, s ez volt egy titkos átjáró a tó felé. A macska a tó felé fordulásakor a csöbörből a tó felé fordul. Az általa kitört átjárón keresztül bújjunk át magunk is a tóhoz, ■ álljunk rá a kis hevenyészett balkonra. Mihelyt Moigle is mellénk áll, nyomban a tó partján találjuk magunkat, ■ hamarosan rábukkanunk a birtokháborítóra. Megint egy bombamániás macskával van dolgunk, akit azonban most teljesen más módszerrel kell leküzdeni, mint ■ korábban. Az ún. "forró krumpli" hadműveletbe kell fognunk, ami abból áll, hogy Hoigle és ■ macska egymásnak dobálja ■ "forró krumplit" (vagyis a bombákat), és mindig ■ a vesztes, akinek ■ kezét végül megégeti. Látszólag szinte csakis ■ szerencsén múlik ■ dolog, azonban némi odafigyeléssel kiszámíthatjuk, mikor következik be a detonáció. Ebben ■ játékban nem annyira az idő, hanem az érintések száma ■ lényeges, vagyis hogy mennyiszer lett továbbpasszolva a bomba. Két dologra kell tehát koncentrálni. Az egyik ■ visszaszámláló, ami azt mutatja, meddig maradhat a bomba az aktuális figuránknál, a másik pedig maga ■ bomba. Hoigle és Moigle addig nyugodtan labdázhat a bombával, amíg ■ csak szürke, ám amikor elkezd villogni, alaposan meg kell figyelni ■ villanások sűrűségét. Ha ugyanis szaporán villan át sárgába, akkor már csupán két dobás van hátra, ha lassan, akkor még négy, ha pedig közepesen, akkor értelemszerűen három.

Super Sonix

konzol kis- és nagykereskedés
1088 Bp. Rákóczi út 27/a
Tel: 483-0010



Őszi akciól
Sony PS2
árzuhanás!

Hívj!

PS 2 kiegészítők akciós áron!



Dualshock
eredeti
Sony pad
8.490.-



8MB
eredeti
memocard
9.900.-



DVD
Region X
+backup
Hívj!



Action
Replay 2
1.9 angol
Hívj!



...és még sok minden más
rendkívül kedvező áron!



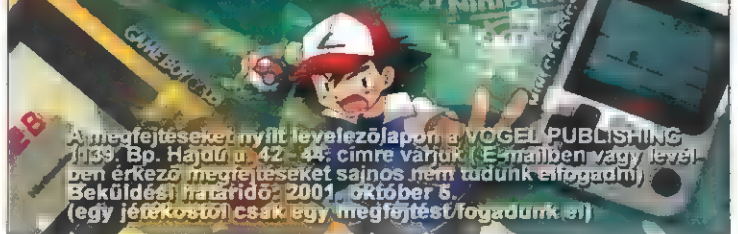
Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!



Nintendo játékok!

Azok között, akik helyesen választanak az
újabb kiadásra: 1db Game Boy Color
(Pikachu edíció), és 10db Super Mario
Bro. stílusú (Mini Classic Game-
mes) kulcsartós játékot sorozolunk ki.

Mi Pikachu pokédex száma?



A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a VOGEL PUBLISHING
1039. Bp. Hajdú u. 42-44. címre várjuk. (E-mailben vagy levél-
ben érkező megfejtéseket sajnos nem tudunk elfogadni)
Beküldési határidő: 2001. október 5.
(egy játékostól csak egy megfejtést fogadunk el)

Találkozzunk a Dreamland szaküzletben!



Árlista a árainkból

Playstation 2 játékok már	7900,- Ft/db
Sony NTSC kábel	1290,- Ft
Sony joystick	1290,- Ft
Sony memóriakártya	990,- Ft
Sony joystick (PS1 és PS2 játékokhoz)	4490,- Ft
Tomb Raider pisztoly (PS1 és PS2 játékokhoz)	9990,- Ft
Sony PSX1	31990,- Ft
Sony PSX2 player	104 990,- Ft
Game Boy Advance	31 900,- Ft

Előmegrendelésed az újonnan megjelent termékekre
telefonon is tesszük!

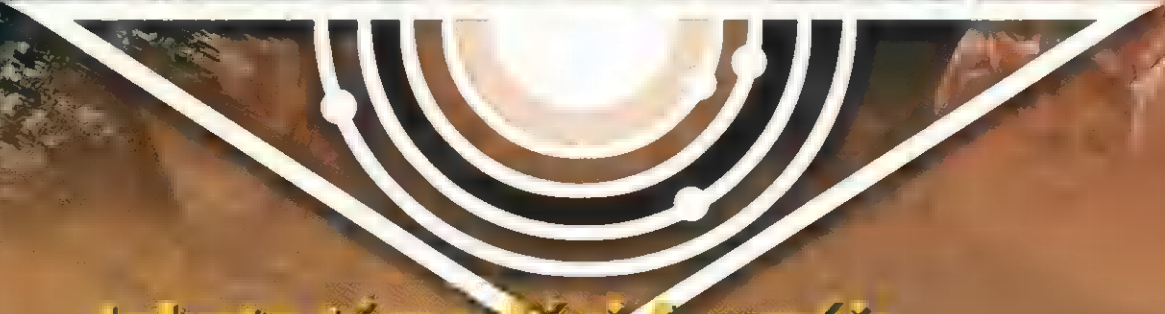
Csomagküldő szolgáltatást
megrendelésedtől számított
2 munkanapon belül!

AKCIÓ!
KIEGÉSZÍTŐK
990,- Ft/db

1087 Budapest, Hunyadi utca 17. Tel: 479-1612 Fax: 479-0872
Nyitvatartás: hétfőtől-péntekig 10:00-17:00h / szombaton, délután



ZONE OF THE ENDERS



Jehuty támadási formái:

Shot: A támadás a támadó kezéből kilépő lövedék. Alkalmasság szerint lehet közel, közepes vagy messzebbi távolságokra. Alkalmasság szerint lehet közel, közepes vagy messzebbi távolságokra. Alkalmasság szerint lehet közel, közepes vagy messzebbi távolságokra.

Sword: A támadó karddal támad. A támadó karddal támad. A támadó karddal támad. A támadó karddal támad. A támadó karddal támad.

Burst Shot: Miközben támadunk, turbozunk. Miközben támadunk, turbozunk. Miközben támadunk, turbozunk. Miközben támadunk, turbozunk. Miközben támadunk, turbozunk.

Dash Sword: A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad.

Energy Sphere: A támadó energiát támad. A támadó energiát támad. A támadó energiát támad. A támadó energiát támad. A támadó energiát támad.

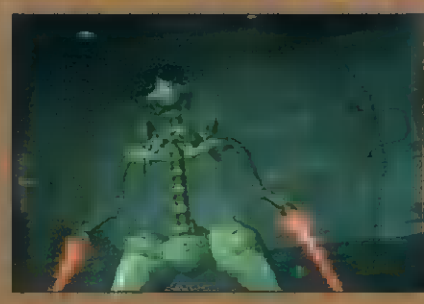
Spinning Sword: A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad.

Grab: A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad.

Sub-Weapons: A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad.

Shield: A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad.

Ellenfél típusok

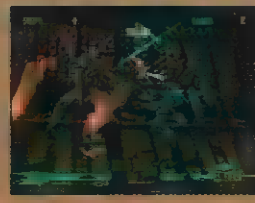


Raptor: A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad.

Mummyhead: A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad.

A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad.

Cyclops: A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad. A támadó karddal támad, az ellentelébe lép és egyszerre a karddal támad.



Speciális szakaszok

A legtöbb szakasz általában három, néha négy részből áll, melyeket egy-egy célra lehet megfontani. Ezek legtöbbjében nem kell megvárni a speciális kulcsfogással, de van néhány esetben, amikor valakit hurcolnak magukkal, illetve valamilyen különleges eszközzel.



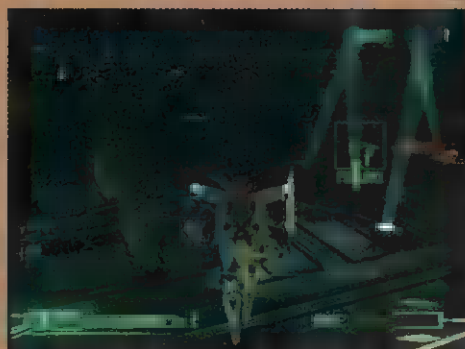
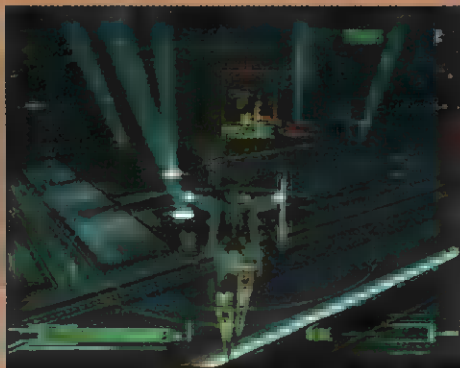
Metatron- szakaszok:

Ezek a legnehezebbek, és általában a legutolsó szakaszok. A Metatron egy speciális, nagy sebességű, és általában speciális eszközökkel rendelkező jármű. A játékosnak meg kell tanulnia, hogy hogyan kell kezelni a járműt, és hogyan kell elkerülni az akadályokat.

Egy speciális eszközzel, például a Metatron segítségével, meg lehet oldani a legnehezebb szakaszokat. A Metatron egy speciális jármű, amelynek segítségével a játékos elkerülheti az akadályokat, és eljuthat a célhoz.

Kódszavas szakaszok:

Ezek a szakaszok általában a játékban a legnehezebbek, és általában a legutolsó szakaszok. A játékosnak meg kell tanulnia, hogy hogyan kell megoldani a kódzavas szakaszokat, és hogyan kell elkerülni az akadályokat.



Lőszer- szakaszok:

Ezek a szakaszok általában a játékban a legnehezebbek, és általában a legutolsó szakaszok. A játékosnak meg kell tanulnia, hogy hogyan kell megoldani a lőszer szakaszokat, és hogyan kell elkerülni az akadályokat.

Ezek a szakaszok általában a játékban a legnehezebbek, és általában a legutolsó szakaszok. A játékosnak meg kell tanulnia, hogy hogyan kell megoldani a lőszer szakaszokat, és hogyan kell elkerülni az akadályokat.

Szuper szakaszok: Ezeket a szakaszokat az "S" betűvel jelzik, és általában a legnehezebbek, és általában a legutolsó szakaszok. A játékosnak meg kell tanulnia, hogy hogyan kell megoldani a szuper szakaszokat, és hogyan kell elkerülni az akadályokat.



**Achilles-
szakaszok:** Ezeket a szakaszokat az "A" betűvel jelzik, és általában a legnehezebbek, és általában a legutolsó szakaszok. A játékosnak meg kell tanulnia, hogy hogyan kell megoldani a Achilles szakaszokat, és hogyan kell elkerülni az akadályokat.



SOS-küldetések

A játékban a legnehezebbek, és általában a legutolsó szakaszok. A játékosnak meg kell tanulnia, hogy hogyan kell megoldani a SOS-küldetéseket, és hogyan kell elkerülni az akadályokat.

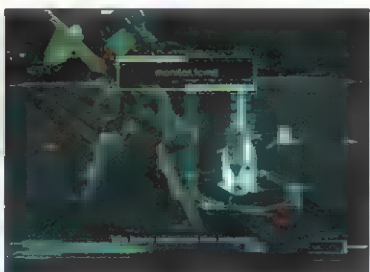
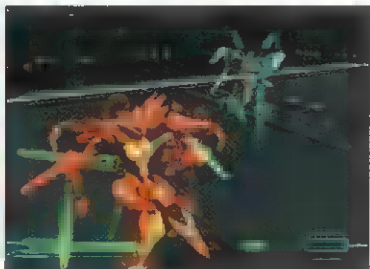
A játékban a legnehezebbek, és általában a legutolsó szakaszok. A játékosnak meg kell tanulnia, hogy hogyan kell megoldani a SOS-küldetéseket, és hogyan kell elkerülni az akadályokat.

1: The Hangar

Ellenfelek: 3 Raptor, 2 Mummyhead, Neith

Egyéb: Metatron; monitor.fcnd

A játék elején rögtön kapunk egy Raptort ■ arcunkba, ezt ■ négyzet gomb nyomogatásával intézzük el. Ezután következik az első oktató rész, ahol ADA elmagyarázza Jehuty kezelésének alapjait és ■ legegyszerűbb támadási formákat. Ezután a nyíl irányában hagyjuk el a termet (ha megsérültünk, akkor vegyük fel a Metatron előtte), verjük le ■ párosával érkező ellenfeleket és gyakoroljuk be a támadásokat. Miután

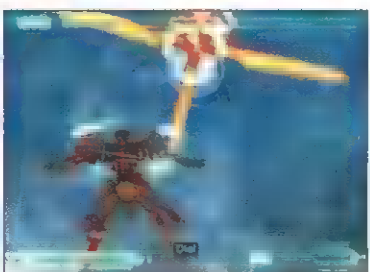
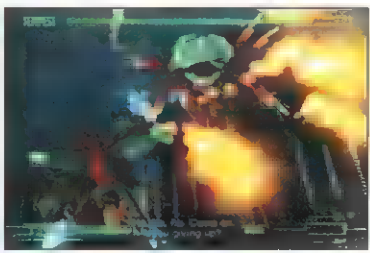


elhullottak, megjelenik egy narancsszínű frame, benne Viola-val, leendő főelleniségünkkel. Az ő tudása úgy van beállítva, hogy semmiképpen sem okozhat problémát, simán le lehet verni. Miután elmenekült menjünk ■ helyi szerverhez, és töltsük le magunknak a monitor.fcnd nevű file-t, amivel új lehetőségek egész dimenziója tárul fel előttünk - használhatjuk ■ térképet és befoghatjuk ■ ellenfeleket. Ezek használatát ADA rögtön el is magyarázza.

3: Town 1

Főelleniség: Tempest

Nem túl megszokott dolog, hogy ilyen hamar szembetaláljuk magunkat egy főellenféllel, de itt most ez ■ helyzet. Áldozatunk neve

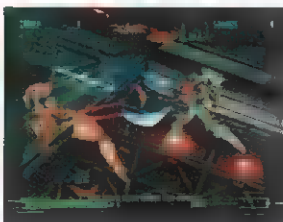
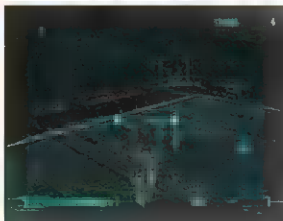


Tempest, büne pedig többek között az, hogy elpusztította Leo egykori otthonát. Ez ■ csata nem túl megterhelő, amíg le nem sebezük a HP-je 50%-áig, turbózzunk körülötte és a nyugodtabb pillanatokban eresszünk meg egy Burst Shotot. Amint széttört ■ fejét védő páncél, változtassunk taktikát: húzzuk fel a védőpajzsot, majd amíg fészkelődik, küldjük meg egy Energy Sphere-rel. Ezt néhányszor megismételve Tempest működésképtelenné válik. ADA végleg akarja semmisíteni, de Leo ragaszkodik hozzá, hogy ő nem öl meg senkit sem - a Tempest irányítója végül el tud menekülni.

2: Factory 1

Ellenséges szakaszok: 4

Egyéb: 2 Metatron; pass_global; global.fcnd



A célunk itt az, hogy megszerezzük Jehuty egyik alprogramját, amellyel el tudjuk hagyni ■ területet, és átrepülhetünk Antillia más részeire. Ehhez hamar megtalálhatjuk a szükséges szervert, de kell hozzá a jelszó - ezt az egyik itteni szakasztól vehetjük el, de célszerű mindenkit kiirtani. Ha megvan a jelszó, töltsük fel a global.fcnd-t ADA programjai közé, és a menüben megjelenő Area Change opcióval hagyjuk el ■ gyárat. A nagy térképen menthetünk egyet, utána pedig menjünk az egyetlen lehetséges helyszínre, ■ városba.

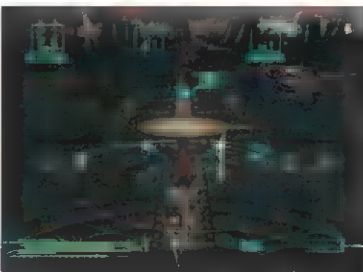
4: Town 1

Ellenséges szakaszok: 6

Egyéb: 2 Metatron; pass_javelin; javelin.drvr

Lőszerek: Javelin

Miután Tempest elpusztult, a semmiből megjelenik néhány csapatnyi frame. Ha esetleg megsérültünk ■ főelleniséggel folytatott viadalmában, akkor gyógyítsuk fel magunkat ■ előttünk heverő Metatronnal (a Metatronokat kék négyzet jelöli a térképen). Elsőként mindenképpen a kódszavas fiukat üssük meg, majd töltsük le ■ helyi szerverről a Javelin



Sub-Weapon használati utasítását (javelin.drvr). Ezután csapjuk le ■ löszert cipelő frame-eket, és tessék: megvan az első fegyverünk, a meglehetősen gyengécske Javelin. Ha ez megvolt, hagyjuk el ■ területet.

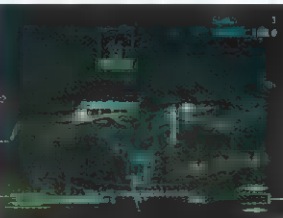
5: SOS Town 2

Ellenséges szakaszok: 5

Egyéb: 2 Metatron; pass_phalanx; phalanx.drvr

Lőszer: Javelin

Amikor kiérünk ■ nagy térképre, egy új helyszín jelenik meg előttünk, a Town 2, ráadásul láthatólag szükség is van ránk: villog az SOS-felirat (Ha esetleg nem akarunk segíteni a népünkön, akkor minden teketória nélkül visszamehetünk ■ Factory 1-ba). Cselekedjünk gyorsan, közelítsük meg a hozánk legközelebb eső csoportokat, iktassuk ki a Mummyhead-eket, majd utána a maradékot. Igyekezzünk nem totózázni, mert ha hagyjuk őket kibontakozni, akkor bizony szőnyegbombázni fognak. ■ vehetjük fel a Phalanx nevű fegyver jel-szavát, és ■ helyi szerverről le is tölthetjük ■ programot.



Playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot
kérjük ki nyomtatott nagybetűkkel,
és küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

CHIP

CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU

CHIP

A CHIPTÁR mindenkinek
élménykülönzetlen segítség.

PC GURU

Playtime!

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:

példányban egész évre 8964 forint

példányban fél évre 4482 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

példányban egész évre 11424 forint

példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

példányban egész évre 15456 forint

példányban fél évre 7728 forint

Név:

Cég neve:

Cím: [][][][]

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja) átutalással

Kelt:

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/09

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

- | | | |
|-------------------------------------|--|----------------|
| <input type="checkbox"/> példányban | CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel | 1232 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel | 980 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma | 1555 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma | 1555 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma | 998 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma | 1331 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma | 1331 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma | 1331 forintért |

Név:

Cég neve:

Cím: [][][][]

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja) átutalással

Kelt:

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó - e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/09

**A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól!
Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is
van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!**

- Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
 példányban egy példány 322 forint
- Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:
 példányban egy példány 322 forint
- Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:
 példányban egy példány 644 forint
- Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:
 példányban egy példány 644 forint
- Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/4 számát:
 példányban egy példány 644 forint
- Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/5 számát:
 példányban egy példány 644 forint
- Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/6 számát:
 példányban egy példány 498 forint
- Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/7 számát:
 példányban egy példány 498 forint

Név:

Cég neve:

Cím: [][][][]

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja) átutalással

Kelt:

Aláírás

2001/09

CHIP

PC GURU

PC GURU

CHIP

Playtime!



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

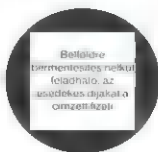
1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot
töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel,
és küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU

playtime

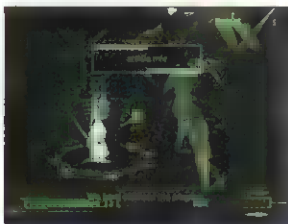
6: Factory 1

Ellenséges szakaszok: 6

Egyéb: 2 Metatron; pass_antilia; antilia.info

Lőszer: Phalanx

A belépéskor ADA rögtön felhívja a figyelmünket arra ■ szakaszra, amelyik magánál hordja ■ kívánt jelszót. A csoport egy Achilles-szakasz - elsőként mindenképpen a csillaggal jelölt frame-et verjük le, majd a legyengült többieket. Ha ezekkel végeztünk, irtsunk ki mindenkit, majd töltjük le a programot, amire ADA-nak szüksége van és távozzunk angoosan a helyszínről. A térképen repülve ADA elmagyarázza küldetésünket: el kell juttatnunk őt az Atlantis nevű űrhajó-



hoz, amin majd át tud kelni a Marsra, ahol részt vehet az igazi háborúban. Mivel az Atlantis messze van, ezért még akad dolog bőven: például el kell pusztítani azt az erőpajzsot, ami nem enged minket tovább. Mielőtt ebbe belevágnánk, részt vehetünk egy mentőakcióban.

8: City 1

Ellenséges szakaszok: 5

Egyéb: 2 Metatron;

Lőszer: 2 Phalanx

Itt az lenne a dolgunk, hogy megszüntessük ■ zöldes energia-pajzsot, ám pont emiatt a pajzs miatt sem mi, sem pedig energiafegyvereink nem képesek áthatolni az érzékeny részekhez. Harcolni ugyan tudunk, néhány szakaszt át lehet csalni a pajzsra (ők vajon hogy jönnek át?), sok értelme azonban nincs, csak tápolni lehet - bár nem árt, ha itt



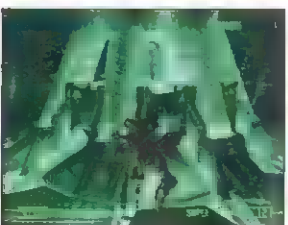
feltápoljuk magunkat negyedik szintre... ADA kiadja az ukázt: valamilyen nem-energiafegyvert kell szerezniünk, csak az ■ baj, hogy manapság mindenki azt használ... Menjünk ki ■ térképre!

10: City 1

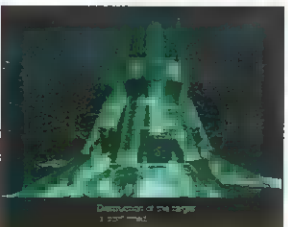
Ellenséges szakaszok: 5

Egyéb: 2 Metatron; pass_geyser; geyser.drvr

Lőszer: 2 Phalanx



Először is nyírjunk ki minden ostobát, aki a közelünkbe merészkedik, majd válaszszuk ki ■ Snipert, mint Sub-Weapont, és az erőtér-generátor közepén forgó henger-ről lödözzük le ■ kis pötytyöket. Ha mind megvolt (ha esetleg elfogyott a lőszer, ■ Town 2-ben bármikor szerezhetünk újakat), szabad az út a távolban balettozó frame-ek felé. Ezután vegyük el ■ kódszót, és töltjük le a Geyser alfegyver programját. Ha ez megvolt, hagyjuk el a teret. Megkapjuk az új feladatot: két generátort kell szétcsapnunk - kezdjük az elsőt.



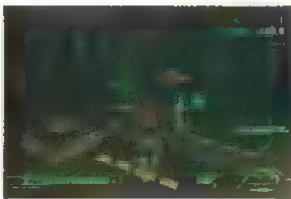
7: SOS Town 1

Ellenséges szakaszok: 6

Egyéb: 2 Metatron

Lőszer: Javelin; Phalanx

Az előző SOS-küldetésnél leírtakat itt is hasznosíthatjuk: gyorsan cselekedjünk, és ha van hozzá lélekjelenlétünk, akkor csaljuk el az ellenséges frame-eket a kihaltabb részekre, ahol nem okozhatnak nagy bajt. Remélhetőleg ■ Tempest eleni harcban nem zúztunk túl sokat, mert akkor bizony az A-osztályzat elúszott - ugyanis a program azt is beleszámítja a végső értékelésbe.



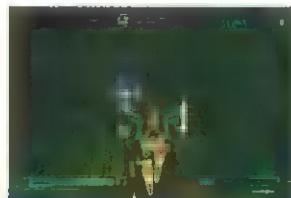
9: Town ■

Ellenséges szakaszok: 5

Egyéb: 2 Metatron; Sniper

Lőszer: Javelin; 2 Phalanx

Mindenekelőtt üssünk le mindenkit ■ körzetben, hogy nyugodtan kutakodhassunk. Ha nem csináltuk meg az első SOS-küldetést, most megszerezhetjük a Phalanx Sub-Weapont is. ADA új információkkal áll elő: ezen a helyen egy úgynevezett vektorcsapda van, amit csak a "Porterek aktiválásával lokalizálhatunk". Ez ■ mi nyelvünkön azt jelenti, hogy szét kell lönnünk ■ lebegő lila kis izéket, és ha mind megvan (ezen a pályán hatot kell eliminálni), akkor felmarhatjuk a cuccot. A Portereket kissé nehéz kilőni, tehát könnyítsünk helyzetünkön: ■



jobb analóg karral be tudjuk célozni őket. Ha minden Porter megvolt, akkor ■■ újonnan megjelent ládából kiszedhetjük a hagyományos golyókkal működő Snipert, amivel át tudunk löni az energiafalon. Menjünk vissza a City 1-be.

11: EPS 1

Ellenséges szakaszok: 7

Egyéb: 2 Metatron; pass_halberd; halberd.drvr

Lőszer: 2 Javelin; Sniper; Halberd

Elsőként csapjuk le ■ szakaszokat, kivéve az "unknown" feliratot viselőt, arra később még szükségünk lesz! Ezután durrantsuk szét ■ portereket (rengeteg van), és szedjük ki az új ládából a jelszót, amivel a helyi szerverről megszerezhetjük ■ Halberd programját. Most már megölhetjük azokat a frame-eket, amelyek ehhez szállítják ■ lőszer. Mivel a tényérantennát nem tudjuk megsebezni, mellékutat kell találnunk: az északkeleti ficakban (a térkép fehér nyilakkal jelzi) található egy lejárattal a föld alá. Menjünk le, és haladjunk ■ úton (ahol kiszélesedik az út, ott mindig lesz egy könyű csata), amíg el nem érünk ■ generátorig, amit csapjunk szét. Az út egyetlen leágazása egy szerverhez vezet, amihez rögtön két kód is kellene, ide még vissza fogunk térni. Amint elhagyjuk a területet, menjünk vissza a City 1-be, ahol felvehetjük az egyik legerősebb cuccot, a Mummyt. Ezután irány ■ másik generátor!



12: EPS 2

Ellenséges szakaszok: 7
Egyéb: Metatron; pass_control1
Lőszer: 2 Javelin; Phalanx

Játsszuk el ugyanazt, amit az előbb, azaz irtsunk ki mindenkít, majd menjünk le a föld alá. Kisebbségi probléma, hogy egy ismerős energiafal állja el az utat, nem tudunk bemenni a generátorhoz. Menjünk vissza a felszínre, és az újonnan megjelent Szuper-szakasztól (vigyázzunk velük, jól nyomják) vegyük el az iménti szerver első kódját, majd menjünk ki a térképre, és mindenképpen mentünk egyet!



14: EPS 1

Ellenséges szakaszok: 7
Egyéb: 2 Metatron; rap.fcmd
Lőszer: Javelin; Sniper; Geyszer; Halberd

Nyomjunk le mindenkit (nem árt, ha ekkor már hatodik szintűek vagyunk), és menjünk le a földalatti járatba, oda, ahol a szerveret találtuk. Használjuk fel két jelszavunkat, értük meg-

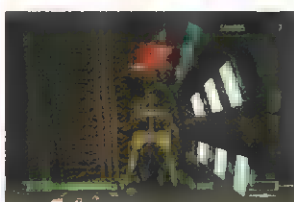


kapjuk az irányítatlan Raptorok kommandírozását lehetővé tevő programot. Ez azért jó, mert a Raptor át tud menni az energiapajzson az EPS 2 generátoránál. Most már csak egy gazdátlan Raptort kell találni...

16: EPS 2

Ellenséges szakaszok: 7
Egyéb: 2 Metatron; rap.fcmd
Lőszer: Javelin; Sniper; Geyszer; Halberd

Mivel az általunk irányított Raptor nagyon gyenge (a mi szintünktől függően 4. vagy 5. szintű), és teljesen másként harcol, mint Jehuty, kerüljük el a harcokat. A térképen figyelve a járőröző szakaszokat gyorsan szálljunk el az északi sarokba, ahol le tudunk menni a föld alá. Bent keressük meg a szerveret (első elágazásnál jobbra), és töltsük le a láthatatlan Porterek észlelését elő-



segítő programot. Ha minden Portert felrobbantunk, egy Metatron a jutalmunk, amit csak akkor vegyünk fel, ha az HP-je 50% alá csökken. Haladjunk tovább a föld alatt, próbáljuk meg hamar lecsapni a hirtelen megjelenő ellenfeleket (fontos, hogy a Mummyheadeket támadjuk le, szorítsuk neki a falnak, és üssük, ahogy csak tudjuk!). A zsákutcánál lövjük ki a falat, ahol ADA megjelölt, majd bányunk el a generátorral is. Ha kész, akkor visszakerülünk a Town 2-be, ismét Jehutyt irányítva.

13: Town 1

Ellenséges szakaszok: 6
Egyéb: 3 Metatron; pass_control2
Lőszer: Javelin; Halberd



A második jelszót itt találhatjuk, meglehetősen komoly erők által őrzve: az öt normál szakasz is szintet lépett legutóbbi találkozásunk óta, de a három, Szuper-szakaszba tartozó Mummyhead végképp sok fejtrészt fog okozni. Először a többi-eket romboljuk le, majd próbáljuk meg a három jómadarat legyengíteni Burst Shotokkal, végül adjuk meg nekik a kegyelemdőfést kardunkkal. Ha őket is megöltük, menjünk vissza az EPS 1-re.

15: Town 2

Ellenséges szakaszok: 6
Egyéb: 2 Metatron
Lőszer: 2 Sniper; 2 Geyszer

Pofozzunk le mindenkit (nem lesz könnyű, mert négy csoport nagyon közel van egymáshoz, ha egybe belekötünk, valószínűleg pár másik is beszáll a buliba). Ha gáz van, verjük le a távol sertepertető Achilles-egységet, ahol a Mummyheadet szedjük le először - náluk egy Metatron is lapul. Ha mindenkivel végeztünk, szedjük fel a gazdátlan Raptort (a Sniper-lőszeres láda mellett van). ADA rögtön irányítása alá is veszi, és mire egyet pislánthatnánk (esetleg menthetnénk), az EPS 2-ben találjuk magunkat.



17: SOS Town 3

Ellenséges szakaszok: 11
Egyéb: 4 Metatron
Lőszer: Phalanx; Halberd

Mielőtt továbbmehetnénk az ADA által javasolt irányba, a helyek felé, egy újabb mentőmisszió vár ránk, az újonnan megjelent Town 3-ben. Ez a küldetés nehéznek tűnik, viszont egy kis csellel könnyíthetünk helyzetünkön. Ha körülnézünk, akkor láthatjuk, hogy csak egyetlen szakasz mozog, csak ők rombolnak. Gyorsan csapjuk le őket, lehetőleg úgy, hogy a többieket ne zavarjuk fel, majd húzódjunk vissza egy kevésbé beépített helyre. Ezután a Sniperrel lövjük meg őket, ekkor elkezdnek felénk rohanni, a környezetre rá se bagózva. Ezt



mindegyikkel játszunk el külön-külön, igen nagy esély van rá, hogy sérülés nélkül megúszuk a kalandot. Menjünk ki a térképre, és induljunk el a Mountain 1 felé, habár sajna nem érhetünk oda - Jehutyt lelövi az égből egy láthatatlan ellenfél.



18: Park 1

Főellenség: Tyrant

Az esés után egy Parkban landolunk, ahol ADA arra bíztat minket, hogy támadjuk meg a nagy böhöm lényt. Ezúttal ne hallgassunk segítőnkre, ugyanis itt még nem lehet legyőzni Tyrantot, akár milyen erősek is lennének, vagy akár milyen kódot is használnánk. Inkább távozzunk a helyszínről, miközben szörnyű dolog történik: ADA vírusos lesz, és ennek köszönhetően Jehuty energiája leesik a minimumra: egy bekapott lövés, és kampec (természetesen a Metatron sem segít). Nagyszerű... A térképen mindenképpen mentünk!



20: Factory 2

Ellenséges szakaszok: 7

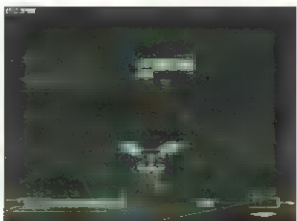
Egyéb: Metatron; pass_vaccine; vaccine.exec

Lőszer: Javelin; Geyszer; Halberd; Comet



A mentőakció után (vagy akár helyette) menjünk a második gyárba, és a fal mellett osonva siessünk le a föld alá (ahol fehér nyílak vannak a térképen, ott a bejárat). Itt két szervert is találunk, egy első szintű Raptor társaságában. A Raptort verjük le (Spinning Sword!), és az ekkor kapott jelszóval töltjük le a legújabb vírusirtót - ADA helyrejön, Jehuty ismét egészséges. Ha elhagyjuk a várost, választha-

tunk, hogy az utolsó SOS-küldetést választjuk, vagy visszamegyünk az EPS 1-be némi Mummy-lőszerért. Célunk ezután az lesz, hogy előkaparjunk valahonnan egy álcázóberendezést, amivel át tudunk menni a Mountain 1-be anélkül, hogy lelőnének minket.



19: SOS City 2

Ellenséges szakaszok: 3

Egyéb: Metatron; pass_comet; comet.drvr

Lőszer: Phalanx; Geyszer

Ez a küldetés meglehetősen cinkes: ugyebár ADA még mindig ki van ütve és minden bekapott lövés halálos, szóval óvatosan kell próbálkoznunk. Szerencsére az itteni frame-ek mind első szintűek, ezért nekik sem kell sokkal több. Egyenként csapjuk le őket, különben majdnem biztos, hogy kapunk egy találatot. Távolról támadjunk, Burst



Shotokkal és Energy Sphere-ekkel, akkor nem lehet nagy gáz. Ha ez megvolt, lőjünk ki minden portert, majd a ládából szerezzük meg a jelszót, és a szerverből (a város alsó szintjén van) vegyük ki a Comet használatát lehetővé tevő programot.

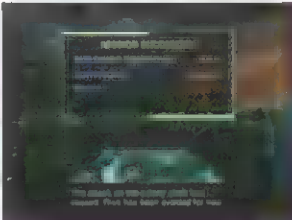
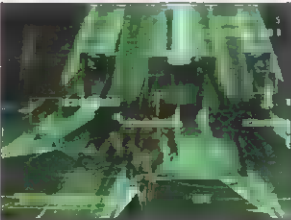
21: SOS City 1

Ellenséges szakaszok: 5

Egyéb: Metatron

Lőszer: Javelin; Phalanx

Minél előbb mészároljuk le azokat a frame-eket, amelyek a tornyokat támadják, majd szedjük le a többieket a Mummyheadekkel kezdve, utójára hagyva a Cyclopszokat. Túl sok problémánk nem lehet. (Ha szép osztályzatot akarunk, akkor figyelhetünk arra is, hogy csaljuk el a szakaszokat a térkép széle felé, ahol nincs annyi lerombolható ház.)

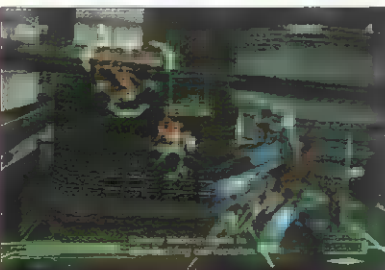
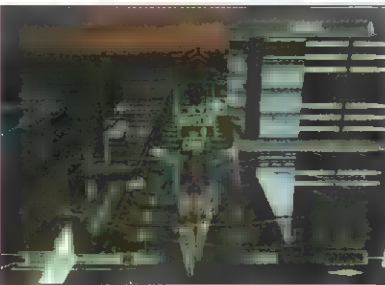


22: City 2

Ellenséges szakaszok: 4

Egyéb: 2 Metatron; pass_decoy1

Lőszer: 2 Geyszer

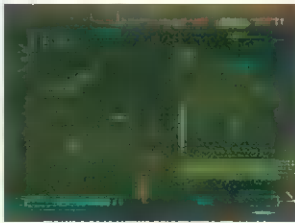


Itt egyetlen kötelező mutatóvány a jelszavas brigád lelövése, de természetesen nem árt, ha tápolási célokkal kiirtunk mindenkit (nagyon sokat segít az elkövetkezendőkben, ha mostanában feltápoljuk magunkat a maximális nyolcadik szintre - csak jöjjünk vissza párszor, és verjük le mindenkit). Ha a negyedik SOS-küldetést elblicceltük (ejnye!), akkor a Porterek kilövésével most vehetjük fel a Comet Sub-Weapon.

23: Town 3

Ellenséges szakaszok: 11

Sajnos az élet nem olyan egyszerű, mint gondolnánk: az álcázóberendezés második kódszava ugyan itt van, ám megszerezni nem tudjuk, mert az itteni frame-ek láthatatlanok (igazság szerint rendkívül jól látszanak, csak nem tudjuk őket megsebezni). Gyorsan meneküljünk el. Ekkor ADA elmondja, hogy ■ EPS 2 ferobantásához használt Raptornál megvan az a program, ami nekünk kell - az irány adott, hajrá!

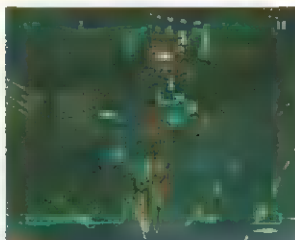


25: Town 3

Ellenséges szakaszok: 1

Egyéb: 3 Metatron; pass_decoy2

Lőszer: Javelin, Halberd, Comet



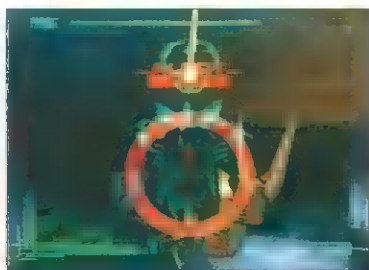
Az új programnak hála könnyedén leverhetjük a korábban győzhetetlen egységeket. Csapjuk le ■ összeget, a jelszót szállító példányok ugyanis csak egy idő - és néhány frag - után jönnek elő. Végre megvan ■ második jelszó is, mehetünk vissza a szerverhez.



27: Park 1

Ellenség: Tyrant

A böhöm lény nem olyan veszélyes ellenség, mint ahogy kinéz, csak tudni kell, hogy mikor és hogyan kell támadnunk. Először is, válasszuk ki a Decoyt másodlagos fegyvernek, és kezdjük el löni Energy Sphere-ekkel ■ frame-et. Ha rengeteg rakétát lő ki ránk, akkor ne szégyelljük: védekezzünk. Amikor egy vörös célkereszt jelenik meg Jehuty körül, akkor használjuk el a Decoyt, kicsit menjünk arrébb, és eresszünk meg pár Energy Sphere-t. Ezt párszor eljátszva (igyekezzünk sietni, mert ha elfogy ■ Decoy, akkor meghalunk) Tyrant kellőképpen megsebesül, és átváltozik. Ilyenkor menjünk át defenzívbe, és meneküljünk előle, amíg meg nem áll



egy helyben pihenni. Ilyenkor küldjük meg Energy Sphere-ekkel vagy Gauntletekkel. Nem kell neki sok, hamar feldobja ■ talpát. Ha megöltük menjünk ki a térképre, majd vissza - néhány Mummy lesz a jutalmunk.

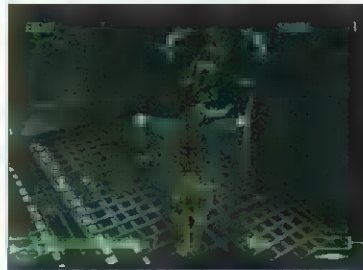
24: EPS 2

Ellenséges szakaszok: 7

Egyéb: 2 Metatron; detector.fcnd; pass_gauntlet; gauntlet.drvr

Lőszer: 2 Geyszer; 2 Comet

A recept már ismerős lehet: mindenkit robbantsunk fel, menjünk le ■ járatba, ahol szembetaláljuk magunkat ■ korábban általunk (ki)használt, most azonban agresszív Raptornal. Hiába hízott meg (6. szintű), nem lesz nehéz, és ha lenyomtuk, meg is kapjuk tőle a detector.fcnd-t, amivel ■ láthatatlan dolgokat is észlelhetjük.



Kint így észrevehetünk egy rakat Portert, amiket lövjünk is szét. Az így kapott jelszóval már le is tölthetjük ■ Gauntlet nevű fantasztikus Sub-Weapon programját! Menjünk vissza a láthatatlan frame-ekhez!

26: Factory 2

Ellenséges szakaszok: 7

Egyéb: 4 Metatron; decoy.drvr

Lőszer: Javelin; Phalanx; Comet; Gauntlet; Decoy

Mielőtt bárkit is levernénk, menjünk le a föld alá, ahol a két szerver van, csapjuk le ■ fogadóbizottságot, és töltsük le ■ Decoy alfegyver programját. Ha ez megvolt, menjünk ki, és tegyünk rendet ■ többiek között, ne sajnáljuk őket. Ha mindenkit leirtottunk, robbantsuk fel ■ Portereket, hogy megkapjuk a jutalmat: öt lőszer a Decoyhoz. Imígyen felszerelve, viszszamehetünk ■ nagy böhöm robothoz, aki korábban előtt minket az égből.



28: Mountain 1

Ellenséges szakaszok: 9

Egyéb: 7 Metatron; pass_bounder; bounder.drvr

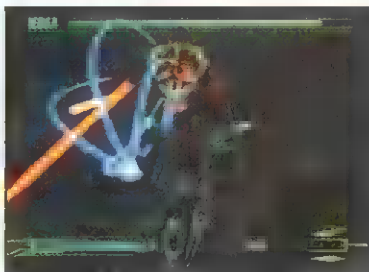
Lőszer: Minden

Tyrant halála után nyitva áll előttünk az út ■ hegyekbe (közben bejelentkezik Elena, és meggyőzi Leot, hogy vigye el Jehuty egy Rock Thunderheart nevű fickónak) - először menjünk észak felé, ahol ■ hatalmas gát van. Közben ■ semmiből megjelenő egységek törnek ránk, ráadásul az erősebbik fajtából, és - csak hogy örüljünk - ilyenkor rácsok zárják el az utat a manőverezés előtt. A Raptorokat és ■ Cyclopsokat Burst Shotokkal végezzük ki (érdekes módon ez ellen semmit nem tudnak tenni, főként az S-sel jelöltek), ■ Mummyheadeket pedig Spinning Sword-ökkel. Ha a gátnál megszereztük ■ Bounder Sub-Weapon, akkor nézzük meg a térképet, és kövessük a ládák által jelzett utat. A megjelenő lényeket verjük le, a ládákat szedjük fel, a zsácutcáknál pedig törjünk utat egy-egy Energy Sphere-rel. Sok gondunk itt nem lehet.

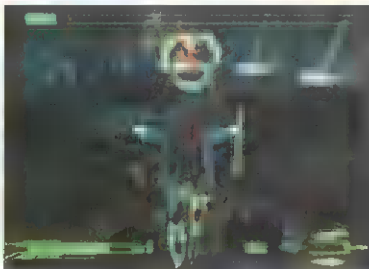
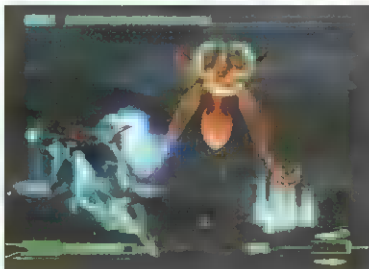


29: Mountain 1

Főellenség: Nebula

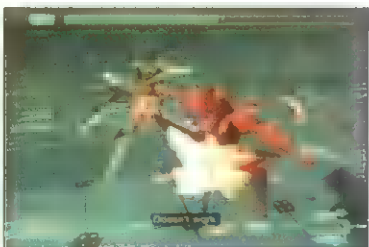


A hegy tetején egy újabb főellenség üldögél - vesztére. Kezdjük el turbózni körülötte, és Burst Shotokkal löjünk folyamatosan (ha éppen nem követ minket pár tucat hőkövetős rakéta, akkor Energy Sphere-eket is utána küldhetünk, azok nagyobbat sebeznek). Amikor 50% alá esik a HP-je, ő is harcmodort változtat: felrepül az égbe, és onnan próbál meg ránk zuhanni. Szerencsére ezt nagyon könnyű kikérülni. Miután leszállt, löjünk egy Energy Sphere-t a fejébe, majd kettőt a testébe (a célkereszt automatikusan átvált) - ezt háromszor négyszer eljártsszuk vele, és meg is volnánk. Ezután a gép felkínálja a mentés lehetőségét, amit használjunk is ki.

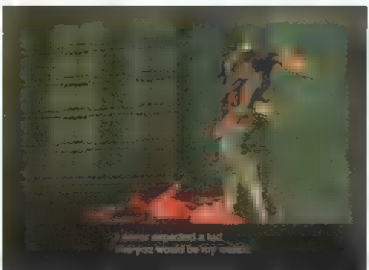
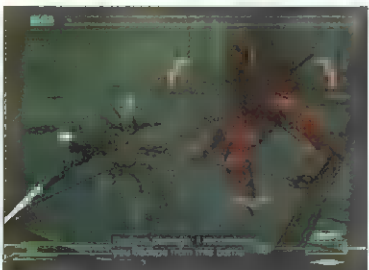


30: Warehouse

Főellenség: Neith



A raktárban megjelenik Viola és kedvenc narancsszínű frame-je, Neith. Most érezhetően nagyobb kihívást jelent, mint az első helyszínen. A csata hihetetlenül látványos, ahogy a küzdő felek ledöntik a hatalmas ládatornyokat. Amikor feltűnik a Caution felirat, nem kell Decoyt használnunk, Leo ugyanis egy ügyes manőverrel - ADA legnagyobb döbbetésére - kivágja magát a szorult helyzetből. Neithet legkönnyebben úgy tudjuk megölni, ha közel megyünk hozzá és Spinnig Sword-támadásokkal gyorsan felaprítjuk. Miután végeztünk vele, Leo természetesen nem hajlandó likvidálni, pedig mind Viola, mind ADA támogatnák ezt az elképzelést.



31: Hub 1

Ellenséges szakaszok: 4

Egyéb: Metatron

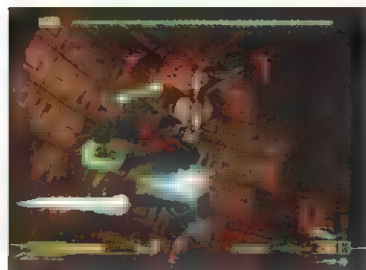
Lőszer: -

Itt fő feladatunk az lesz, hogy deaktiváljunk néhány bombát. Először is nyomjunk le mindenkit, aztán közelítsük meg a bombát minél gyorsabban, és a kör gomb folyamatos nyomva tartásával hatástalanítsuk. Ha meglőnek minket az akció alatt, azonnal meghalunk. Ha előbb engedjük fel a gombot, mint kellene, szintén meghalunk. Ihaj-csuhaj, sose halunk meg... Célszerű sietni, és közben nézzünk is körül, ismerjük meg a pályát, mert itt még vár ránk két komoly csata.



32: Hub 1

Főellenség: Zombie Neith



Kis közjátékban láthatjuk, hogy Viola megjavítja valahogyan Neithet, s kicsit meg is változik a frame: megvastagodnak, kőszerűek lesznek a karjai. Ugyan erősebb ellenfél (van egy bazi erős távolsági támadása), de könnyű

megölni egy trükkel: készítsük be a Phoenixet, mint feyvert, és tüzeljünk rá. Ekkor egyhelyben marad, és védekezik. Miközben turbózunk felé, néha eresszünk el egy-egy adag Phoenixet, hogy maradjon nyugton. Amikor odaérünk mellé, továbbra is a kört nyomogassuk, közelről azonban nem a Sub-Weapon használódik el, hanem Jehuty felkapja az ellenfelet - jelen esetben a Zombie Neithet. Ezután vágjuk oda a falhoz, ekkor nagyot sebződik. Ezt megismételve egy perc alatt 5-6 alkalommal, sérülés nélkül kiiktathatjuk.

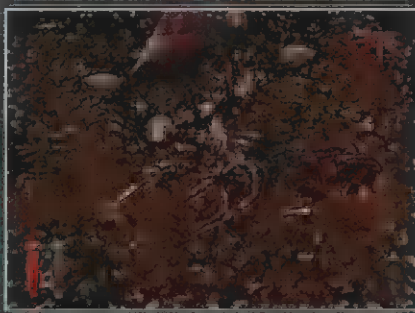
33: Hub 1

Főellenség: Anubis

Ez az ellenség már nem olyan, mint az eddigiek, megütni ugyanis nem tudjuk és ide-oda teleportálódik a pályán. Adig kell kibírnunk, amíg az Atlantis nem ló egy lyukat a falba, amin keresztül át tudunk jutni a hajóra. A taktika itt is egyszerű: meg kell állni egy helyben, és amikor elénk teleportálódik, gyorsan turbózunk el oldalirányba. Ha figyelünk arra, hogy ne akadjunk be, itt sem lehet semmi gondunk. Játék vége, megnyertük, kivégeztük - az outro alapján lesz folytatás, hátra van ugyanis még a marsi csata. Talán majd jövőre...



Steamertown: A roncstelep ura



Az ötödik szint a játékosok számára "elő" szint, amely a szörny testéből kell áthaladni. A szörny – értendő a szörny – hevesen ellenzi tevékenységünket. Ebben az esetben a szörny a vízbe kell oszlanunk a vizet a tartályokba, töltjük tele az alsót, majd a bal oldali tartályba, majd a jobb oldali tartályba. A szörny látogassunk el a szörny a szörny és varázsital használatát a szörny töltése érdekében, ugyanis a pumpa használata után erre már nem lesz szükség.

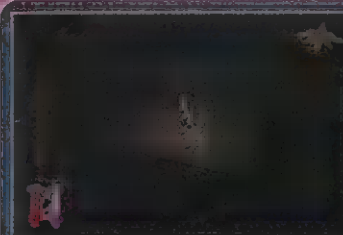
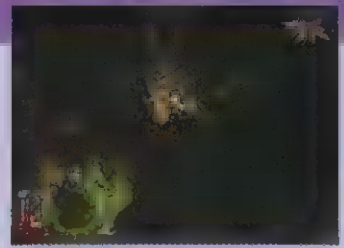
Kaptár: Az ötödik laboratórium

Az ötödik szint ugyancsak elég egyértelmű, egyetlen nehezítés, hogy egyszer ki kell robbantani az egyik falat, azonban ez könnyen felismerhető, ugyanis jóval vékonyabb a többinél. A hatodik szint azonban már jóval érdekesebb, mivel itt már a környezet is más, és bogarak helyett mindenféle, láthatóan rég nem élő harcosok törnek életünkre. Első feladatunk meglegni a pálya közepén elhelyezkedő teleportrendszer darabjait. Szedjük fel a kék és a fekete modult, valamint a rézkulcsot dél felé haladva a külső folyosón, majd indítsuk be a középen álló gépezetet, és menjünk be a rézzáras kapun. Vegyük fel és használjuk a gépen a vörös modult, majd teleportáljunk el, és szerezzük meg az ezüst kulcsot. Térjünk vissza, menjünk az ezüst terembe, gyűjtjük be az acél kulcsot, és haladjunk át az acél kapun. Vegyük fel a zöld modult, használjuk a teleporton, majd nyomás vissza az ezüst szobába. Lépünk be a már működő második teleportba is, és szerezzük meg az arany kulcsot. Menjünk át az arany kapun, és aktiváljuk a kapcsolót, amely a nyugati oldalon kinyitja a szint kijáratát.



Kaptár: Godon előkerül

A kaptár főleg gyakós pályákból áll, az előrelépés sikere nagyrészt a kalapálási technikánk függvénye. Ellenfeleink zöme az izlettárbúak társaságából kerül ki, mérgező marásaik miatt nagy hasznát vesszük majd a steamer-towni gyűrűnek. Mivel az ajtókat nyitó kapcsolók általában egyértelműen jelzettek, itt csak azokkal a színekkel foglalkozunk, amelyek némi feladvánnyal járnak. A második szinten egy fallal elzártan láthatjuk Godont, meg kell találnunk a megkerülő ösvényt. A kerülő út során kétszer is találkozunk a rejtett kapcsoló problémájával, az első esetben, rögtön az első teremben, északnyugatra az ajtó kinyitására két ládát kell ráhúznunk a két földi kapcsolóra. A megnyíló teremben hat ládát láthatunk egy szakadékkal övezett színen, a legtovábbi elmozdítása aktiválja a kapcsolót, ehhez persze mindegyiket arrébb kell húznunk, és mivel kevés hely van a sziklán, a lepattanás réme állandóan fenyeget. A kivezető ajtót kinyitva tartunk északra, majd folyamatosan keletnek. A négyes ajtó aktiválása után nyugatra találjuk Godont, akitől megkapjuk falrobbantó bombánkat, és további küldetésünket.



Kaptár: A szerencsés utazó

A harmadik szint a játékosok számára "elő" szint, amely a szörny testéből kell áthaladni. A szörny – értendő a szörny – hevesen ellenzi tevékenységünket. Ebben az esetben a szörny a vízbe kell oszlanunk a vizet a tartályokba, töltjük tele az alsót, majd a bal oldali tartályba, majd a jobb oldali tartályba. A szörny látogassunk el a szörny a szörny és varázsital használatát a szörny töltése érdekében, ugyanis a pumpa használata után erre már nem lesz szükség.

Először a szörny testéből kell áthaladni. A szörny – értendő a szörny – hevesen ellenzi tevékenységünket. Ebben az esetben a szörny a vízbe kell oszlanunk a vizet a tartályokba, töltjük tele az alsót, majd a bal oldali tartályba, majd a jobb oldali tartályba. A szörny látogassunk el a szörny a szörny és varázsital használatát a szörny töltése érdekében, ugyanis a pumpa használata után erre már nem lesz szükség.

Kaptár: A misztikus kristály

Steep tauron, a hetedik szint. Feladatunk itt is meglehetősen világos, hiszen egyetlen lehetséges irányba mehetünk. Az ajtókat nyitó gombok a pókfészekek alatt/mellett lelhetők, és erős védelemre számíthatunk. A zöld kristály megszerzése után idegesítően hosszú ugrálás árán érhetjük el a kijáratot.



Kaptár: Szimbólumok

A kilencedik szint a játékosok számára "elő" szint, amely a szörny testéből kell áthaladni. A szörny – értendő a szörny – hevesen ellenzi tevékenységünket. Ebben az esetben a szörny a vízbe kell oszlanunk a vizet a tartályokba, töltjük tele az alsót, majd a bal oldali tartályba, majd a jobb oldali tartályba. A szörny látogassunk el a szörny a szörny és varázsital használatát a szörny töltése érdekében, ugyanis a pumpa használata után erre már nem lesz szükség.

Kaptár: A kaptár kinyitója

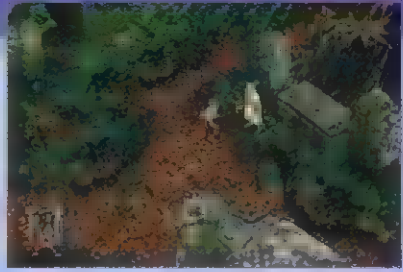
A kilencedik szint, a laboratórium temetője. Haladási irányunk egyértelmű, mert az ajtókat nyitó kapcsolók az egyes sírkamrában találhatóak. Vigyázzunk a töménytelen mennyiségű pókkal, és a sunyi helyekre rejtett tűzcsapdákkal. Egyetlen érdekes elem a templomban lévő kapcsolóval nyíló szoba, amely falán a következő felirat látható: "Kövessd a fényt!" Fáklyánk eloltásával láthatóvá válik a földön csúszó-mászó világító kukacokkal jelzett ösvény, amiről letérve azonnal a bejárati ajtó előtt találjuk magunkat. Elsőként menjünk a keleti szobába, nyomjuk meg a kapcsolót, majd kacsázzunk át a zegzugos útvonalon a nyugati terembe. Innen nyílik a szint utolsó helysége, ahol egy felettebb nagyra nőtt hálószővő vár sorsa beteljesedésére. Érdemes a sarkokba állni, ahová mérete miatt nem tud követni minket, és onnan koppintani az orrára.



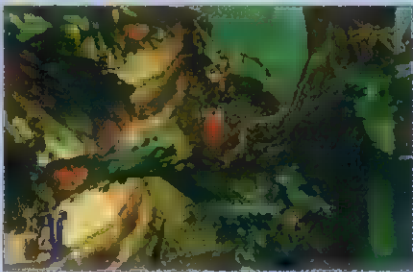


Tündérerdő: Az eltűnt pecsétek

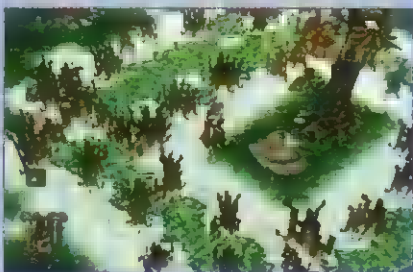
Izéltlábú kedvenceink fészkét elhagyva egy misztikus erdőbe érkezünk, ahol kedves, pillangószárnyakkal repkedő tündérek, valamint nem kevésbé lelkes, ám annál barátságatlanabb goblinok és sáskák társaságába csöppenünk. Feladatunk az előbbi csoportnak segítve végleg kitessékelni a vadonból a garázda elemeket. Az erdőben öt, egymással összefüggő helyszín található: a tisztás, a tündérmező, a Stonehenge, a híd és az Örök Jég Birodalma. Beszéljünk a tisztás közepén fekvő tónál repkedő tündérral, majd menjünk át a Stonehengehez. Duna, a druida három mágikus pecsétjének felkutatását kéri, amelyeket kajla nanoncai széthánytak valahol az erdőben. Szolgálatunk fejében kicsinyítő füzetet készít, amennyiben leszállítjuk alapanyagát, az ezüstfüvet. Akciónk sikeréhez ellát minket egy radarral, amely piros színnel az ellenfelek, kézzel a jótékony tárgyak jelenlétét jelzi. A három pecsét helyét fénypont jelzi: a tisztás északkeleti részén, a tündérmező második szigetén, valamint a híd déli felén a földbe ásva, egy-egy bomba alkalmazásával férhetünk hozzájuk. Keressük meg a pálya nyugati részén, Tsa-Jelon bejárata előtt repkedő méhészt tündért, aki két kaptára eltűnését panaszolja. Az egyik kaptárt Stonehenge délnyugati felében, egy álfal mögött, a másikat az Örök Jég Birodalmában leljük – cserébe méhfüllánkot kapunk az elégedett tündértől. A híd nál található sáskafészkekből a lakó leverése után kinyerhetünk némi selymet, majd célunk a tündérmező tavacskája, ahol a harmadik szigeten a fullánkból és selyemből tündéraranyat készít a kis hölgyemény. (A tavat a labirintus ezüstkulccsal nyíló járatából érhetjük el.) A tündéraranyt az egyes helyszíneken látható arany fényben megcsillanva előbukkan egy kobold, aki találás kérdésért megválaszolva ezüstfüvet osztogat. (A helyes választ a szövegében kék színnel szedett betűk összeolvasása adja.) Vigyük a fűvet és a pecséteket Dunához, és máris alkalmassá válunk lepkeszárnyú ismerőseink meglátogatására.



Tündérerdő: Tsa John

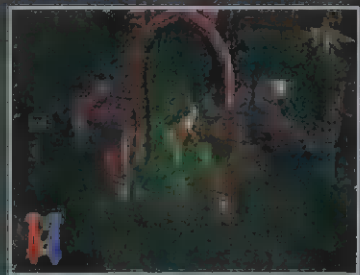


A városba a fa előtt látható sarló szimbólumra kattintva léphetünk be, miután tesszünk tündér léptékre zsugorodik. Keressük fel a városka úrnőjét Sinivert, majd nyugati oldalon lakó Merinát, aki növényei számára elengedhetetlenül fontos tiszta vízért könyörög, és a hárfakészítő Arunát, aki kését keresi. A kést keleti oldalon lévő ház pincéjében leljük, tiszta vizet pedig az Örök Jég Birodalmában lakó Irwentől, a Tél Úrnőjétől szerezzük (ugyancsak a háza előtt heverő sarló használatával érhetjük el), aki egyúttal a Tél Virágát is nekünk adja. A kért holmikát lepasszolva Siniver engedélyezi nevezésünket a Bogárversenyre, ahol a győztes markát – a dicsőség mellett – a tündérek ősi gyorsító saruja üti. A nyeresmény bezesebelése után Siniver bajnokhoz illő megbízással lát el: goblinok fogságában senyvedő Gwen kiszabadításával. A kapott tölgfavessző látán a tündérmező labirintusának végén őrködő fa átenged a goblinok erődjéhez, amely ajtaját berobbantva nyakunkba zúdul az áldás. A goblín sámost, Ragont jobblétre szenderítve a kiszabadult Gwen egy hangvillát, illetve a Vipera Örvény nevű igen hatékony, tömegpusztító varázslatot ajándékozta hála jelekül.

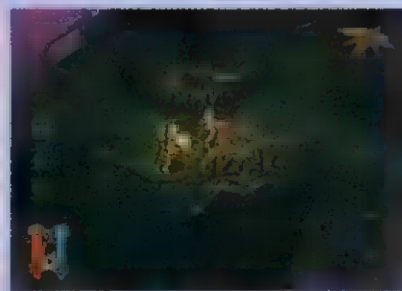


Tündérerdő: Az erdő szívében

Tsa-Jelontól visszanyerjük Aruna a jellemtől hátrahagyta csakít, amelyet a híd lábánál álló hárfába illenek. A helyreállított híd az erdő szívébe visz. Jakhul, a híd – a hátrahagyott kését megkeresve – őreinek szemébe löv, végül felkeresünk a tündérmezőben a sáskák a sáska megfogására robbanás áldozatát, aki az agresszív rovarok támadásától tartva nem mer hazamenni. Tisztítsuk meg a labirintust a kaptárhoz, majd látogassuk meg Irwent, a Tavas Úrnőt, aki a pálya nyugati és északkeleti felében a tavacska gyökereinek elleni pogrom megállításával bíz meg bennünket. A tavacskát a Tavasz Virága, valamint egy mágikus amulett, amely varázslatos állományból hivatott levonni, válogatni a kaptárban lévő jelon, de a szokásos időközönként megugráljunk végig a kaptárakon, az itt őrködő fa legyezője az készíti a selymet, amelyet kapott meg a városba.



Tündérerdő: Jelon: Ötölsége bánata



A tündérek fővárosában nem kimondottan ünnepi hangulat uralkodik, a Hercegnő szeretett birodalmát mérgező elvetemült teremtmények feltűnése óta egyfolytában csak sírdogál. Szomorúságát csak egy alapos holdfénykúra szüntetheti meg, de Hold híján át-hidaló megoldáshoz kell folyamodnunk. Menjünk Alpydiához, a méhészhez, tőle kapott üveggel fogjuk össze a városban szerteszét kóborló, őt, lila színű méhet. Sikeres rovarbegyűjtő akcióért egy lépésméz a jutalmunk, amelyet Loniceránál, a vén boszorkánynál szerencseitalra válthatunk. A szerencseital birtokosaként lazán porig alázhatjuk a fogadóban rulettező Fionát, tőle elnyert varázspálcát vigyük vissza jogos tulajdonosának, Horpachnak, a varázslónak.

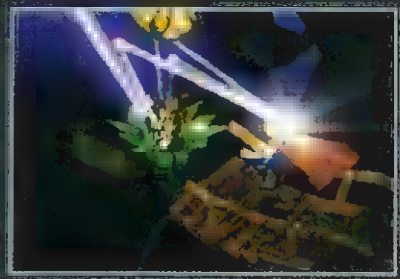
Tündérerdő: Jelon: Az ellenszer

Horpach a visszaszolgált pálcáért megköszön, hogy elkészíti az erdőben a hárfakészítő elleneszerét amennyiben észlelünk a szigeteken, a nagy évszak virágait. Látogassuk meg a kaptárban álló sáskák Marinkát, az őt a Úrnő segítségével menjünk ahhoz a tisztásba, ahol készíteni látható. Itt az évszak, hogy Teli Vilmos nyomában, a kaptárban a hárfakészítő elleneszerét a túlóldali virágot. Azonban a kaptárban a lift, a kaptárban Amber, a nagy Úrnő, a kaptárban. Szegény, hogy a kaptárban, a nagy dicsőség. Ezzel a játsszuk le neki a virágokon a hárfakészítő elleneszerét. A nagy, a nagy évszak virágával térjünk vissza Horpachhoz, aki elkészíti az ellenszerét.



Tündérerdő: Jelon: A csodatevő holdfény

Az ellenérdekeltől megvédjük szívesebben, van még egy helyi csodatevő, amit a felvidított hercegnek is majd meg kell mutatni a Lakatvanyon. Ezeket a Hűvösi már nagyon a helyükön kelt, mivel a leveleiről olyan bennünket. Menjünk el Hűvösihez, és lássuk ki az eredeti színeket. Meg kell mutatni a fényes lejjel, amelyből kiderül, hogy ki jött el, és ki kell mutatni az az újabb kék fény. Vegyünk fel a csodatevő holdfényt, és használjuk fel a hűvösi társaságban. Menjünk el a Hűvösihez, és lássuk ki, hogy az ellenérdekeltől megvédjük, de még egy lámpát, ami hasznos lehet hátulra. Küzdelmes napok lesznek.



Tündérerdő: A Sötét Erdő réme

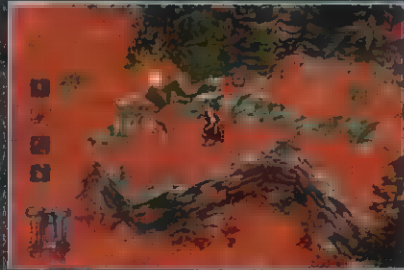


Jelont magunk mögött hagyva sétáljunk el a szó szoros értelmében mérgező felhőbe burkolózó mólóhoz és használjuk az ellenszert. A mérgeg hatástalanításával ugorjunk rá a megjelenő tutajra, és máris megnyílik előttünk a Sötét Erdő csodálatos, kétszintes világa. Az első szint egyértelmű, végig kell verekednünk magunkat az egyetlen járható úton, leküzdvé a mérgező lényeket, és a szemmel láthatóan szárazföldön is vígan megélő halakat.

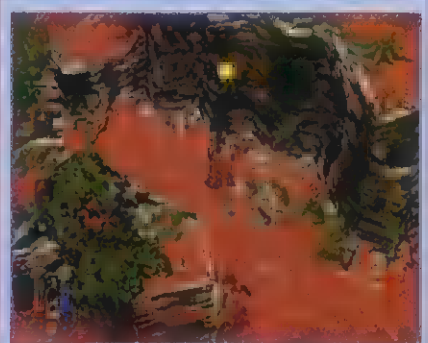
A második szinten szigeteken található kapcsolók átbillentése feladatunk. Az utolsóval végezve tutajunk pályán körözve egy világító fénypöttyel jelzett zátony mellett halad el, lőjük meg e fénypontot. Találat esetén életre szóló, személyes ismeretséget köthetünk folyót mérgező óriási varanggyal - némi ügyességgel ő életére szólóan. Miután molekuláit visszajuttattuk a táplálékláncba, egy szimpatikus sach kereskedőkaravánnal útra kelhetünk titokzatos úti célunk felé.

Kanyon: A monolitok titka

A sivatagos terület bejárásához a monolitok segítségével kell haladni. Amelyek a kanyonban találhatók, amelyek segítségével az egyik szemre láthatóan a kanyon felé kell haladni, és a sivatagban a vörös színekkel. Meg kell mutatni a kanyonban a vörös színekkel, amely a kanyonban a vörös színekkel. Meg kell mutatni a kanyonban a vörös színekkel, amely a kanyonban a vörös színekkel.

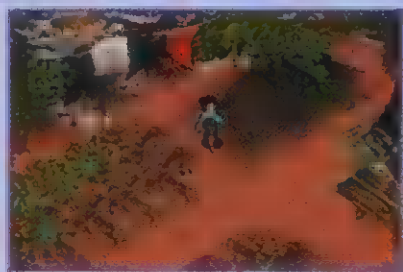


Kanyon: Talis színre lép



Egy barlangba érkeztünk, ahol három kapcsolót kell átbillentenünk, amelyek egy-egy platformot aktiválnak. A mozgó platformokon átugrálva megközelíthetjük a helyiség másik kijáratát, amely egy újabb szurdokba (No 2.) vezet. A második szurdokban megjelenik Talis hologramszerű alakja, ami eléggé el nem ítélhető módon erősen felcsigázza Melvintünk érdeklődését. Hogy találkozhasson hús-vér eredetijével, induljunk északra, ahol a falból egy sárga drágakövet robbanthatunk ki. Keressük meg a sárga átjárót, és vegyük fel mögötte heverő fogantyút. Használjuk fogantyút a nagyjából közepén elterülő fennsíkban, majd ugorjunk fel az elinduló platformra. A következő fennsíkra átugorva gyűjtjük be kirobbanó képességeinkkel a dél felé leledző kék ékkövet, majd menjünk le Talis vityillójához.

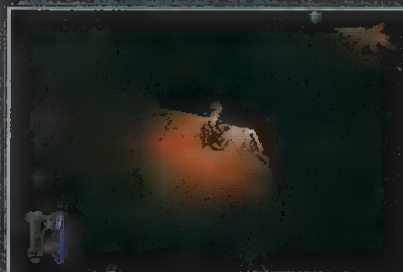
Kanyon: Talis története



Messziről jött dreamer azt mond, amit akar - így hát nincs semmi különös abban, hogy Talis meg akar bizonyosodni alkalmaságunkról, mielőtt érdemben megismerkedne velünk. Alkalmassági vizsgánk a konyhakertet dézsmáló skorpionhad megszabadítása a földi - akarom mondani gothosi - lét gyötrelmeitől. Miután végezünk embert (dreamer) próbáló feladatunkkal, megtudjuk az igazat: Talis apja egy speciális védelemmel lezárta a bányát, ahol kutatásai nagy része rejlik, így sok titkot tudhatnánk meg, ha valahogy bejutnánk. A védelem kiiktatásához egy kék, egy vörös és egy zöld lencsét kell megtalálnunk, amelyek környéken hányódnak valahol, kivéve zöldet, amelyet kedvesünk, egy zöld drágakő kíséretében rögvést a kezünkbe is nyom. Menjünk a zöld kapuhoz, amelyen keresztül a táborba jutunk vissza.

Messziről jött dreamer azt mond, amit akar - így hát nincs semmi különös abban, hogy Talis meg akar bizonyosodni alkalmaságunkról, mielőtt érdemben megismerkedne velünk. Alkalmassági vizsgánk a konyhakertet dézsmáló skorpionhad megszabadítása a földi - akarom mondani gothosi - lét gyötrelmeitől. Miután végezünk embert (dreamer) próbáló feladatunkkal, megtudjuk az igazat: Talis apja egy speciális védelemmel lezárta a bányát, ahol kutatásai nagy része rejlik, így sok titkot tudhatnánk meg, ha valahogy bejutnánk. A védelem kiiktatásához egy kék, egy vörös és egy zöld lencsét kell megtalálnunk, amelyek környéken hányódnak valahol, kivéve zöldet, amelyet kedvesünk, egy zöld drágakő kíséretében rögvést a kezünkbe is nyom. Menjünk a zöld kapuhoz, amelyen keresztül a táborba jutunk vissza.

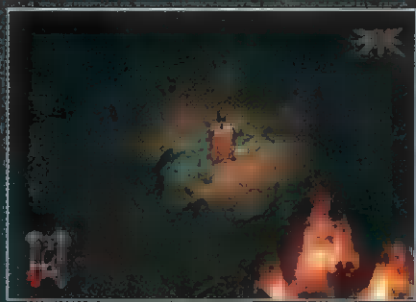
Kanyon: Az ismeretlen jótevő



A már ismert dreamer immár elárult a kék szemű ember, amely egy sötét barlangba vezet. Meg kell mutatni a kanyonban a vörös színekkel, amely a kanyonban a vörös színekkel. Meg kell mutatni a kanyonban a vörös színekkel, amely a kanyonban a vörös színekkel.

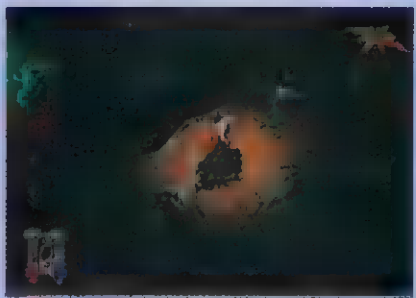
A már ismert dreamer immár elárult a kék szemű ember, amely egy sötét barlangba vezet. Meg kell mutatni a kanyonban a vörös színekkel, amely a kanyonban a vörös színekkel. Meg kell mutatni a kanyonban a vörös színekkel, amely a kanyonban a vörös színekkel. Meg kell mutatni a kanyonban a vörös színekkel, amely a kanyonban a vörös színekkel.

Kanyon: Bővül a fegyvertár

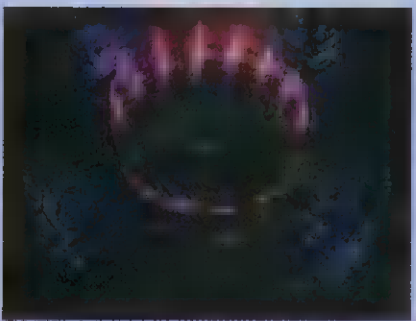


A halálgyepen egy szikla drágakövet és egy félcapacitív álló rendszert találunk. Pénnyek a felettünk lévő nagy platformon, magasan a barlangos helyen. Állítsuk be őket úgy, hogy a platformok elmozdító magasságban egymás mellé kerüljenek, és ugorjunk fel. Felfelé egy félcapacitív vezérje a bocsókba megalkodói, de túljáratása egyérv mi után meg hayeres, nekünk pedig szőlők közötti sírba vezetése. Bár többlet erővel után sem lelünk szegő, azért csak vegyük kézbe, és menjünk be a szurdokból (No 3.) nyíló szaga átérni.

Kanyon: A Szikla Töré

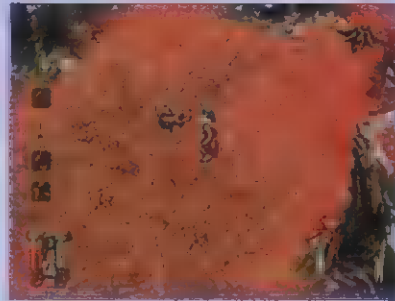
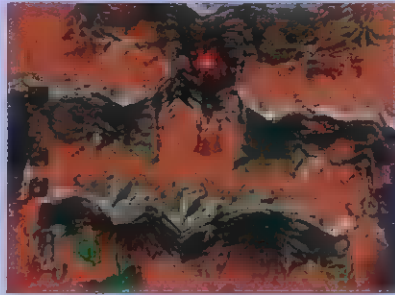


Dagomar által eltörölni kívánt kőlények lakhelyére érkeztünk, teendők a terem végeiben álló négy szobor porrá zúzása. (Milyen jól is jön most kalapács!) Természetesen helyiség csak úgy nyüzsgő felkes emlékvédőktől, akik nem átallanak mindenféle piszkos módszert bevetni tevékenységünk megakadályozására. Miután elpusztítottuk az utolsó művészeti alkotást is, barlang közepén megjelenik a Meteorvihar fedőnevű varázslat, ami végre elég hatékonyan ront adáz ellenségeink egészségi állapotán. A varázstekercs padlója megmozdul talpunk alatt, és újra a völgyben (No 3.) állunk.



Kanyon: A vörös lencse begyűjtése

Dagomar szolgálatainkért tanítványának fogad, és kezelésünkre bízta a hön áhított piros lencsét. A könnyes búcsú után másszunk fel a közeli fennsíkra, majd póznák és kampó használatával cikázzunk végig a fennsíkokon. Marcoljuk fel a zöld ékkövet, majd ugorjunk



át kapcsolóhoz, amely – jó szokás szerint – egy platformot indít el. A platformmal vörös kőig jutunk, gyűjtsük be, és menjünk vissza kapcsolóhoz. A póznák segítségével menjünk dél felé, majd sétáljunk át a vörös kapun.

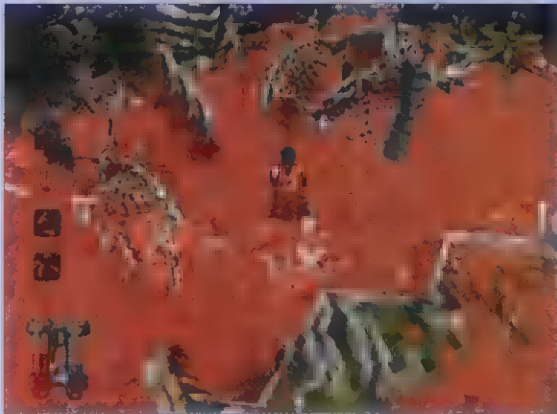
Kanyon: Az új átjáró

A földön egy hallgatag júnok, amely több kőnéből három kőnéből áll. A következő fegyverben szintén három kapcsolóval működik: ezek a kapcsoló előtt húzódó szakadékokkal lejtők át egy-egy platformmal. Állítsuk a platform padlóra az új kő, amelyet követően a csúszás érkezőnk vissza. Helyezzük fel a platformokat a helyükre, majd használjuk a póznát, és ugorjunk át a csúszásos szakadékokon.



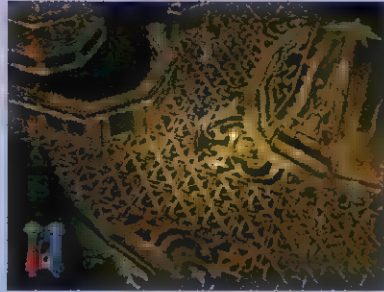
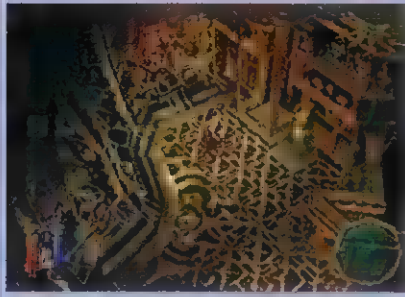
Kanyon: Az élőhalott sárkány

Az átjáró egy új völgybe vezet, ahol egy sárkány csontvázára bukkanunk. A sárkányok úgy tűnik, szívós lények, mivel még ez az erősen lesoványodott példány is tud beszélni. Igaz mozogni már nemigen, így Cohoch-Ran névre hallgató egyed lefűrészelt szarvát nekünk kell megtalálni völgyben. Az észak-nyugati felében lehető egy magaslaton, a hegy lábához tolt ládával szerezhetjük meg. A hálás élőhalott tűzokádó a kék lencsét hagyományozza ránk megtalált testrészeért, így minden adott az észak-nyugatra fekvő bánya védelmének semlegesítéséhez. A feladat első fele gátfutás lassított verziójához hasonlít, az ösvényt lezáró falak felett egy-egy oda-tolt láda segítségével libbenhetünk át. Helyezzük lencsét a gép keretébe, és figyeljük a bánya bejáratánál villódzó mezőt. Alkalmazzuk az óvodában elsajátított tudásunkat: az egyes lencsékkel megegyező színnel bocsássuk a fénypásmát a kapcsoló lenyomásával mezőre. (Figyelem! Sikertelen próbálkozás esetén életerőnk drasztikusan csökken!) A harmadik szín kiiktatása után szabad az út a rejtélyekkel teli mélybe.



Kanyon: Az ősi tárna bejárata

A bányában megjelenik Talis, aki átadja a tűztől védő varázsövet, ami nagyon hatékony tárgy, lévén ■ hasznos cuccok elől hatékonyan foglalja ■ helyet. Mivel ■ titkhoz kalauzoló központi lift szemmel látha-



tóan táppenzre íratta ki magát, kam-pózzunk át kelet felé. Keleti párja sem üzemképes ugyan, de legalább tudjuk, mi a baj: hiányzik ■ kapcsoló. Se-baj, menjünk be ■ közeli ajtón.

Kanyon: Liftjavító körúton

A helyszínen az ősi működő liftkör-
lási ajtót találunk, ut a szőlő és egy
törött lépcsővel továbbra is elér-
hető. A környék a kanyonban rendszer-
esen, de nem az útba eső kis foly-
ségeken árválkódó kárpaszókon. A
megközelítő térben a hirtelen egy érde-
kes szöveg jelenik, aminek a szövege
egy falat elérített terület és egy másik
levegő szűrés látható. A falat
igénybe vevéshez kell a lépcső mellett
körülményes egy-egy létező helyen
rövid, a falnál elhelyezkedő három kap-
csolót lenyitni a kanyonban. A
kívánt módon működési kinyílik a keleti
ajtóhoz lévő ajtó. A kapcsoló működés-
vel indítsuk el a medence bányánál
talált szűrés, és nyitjuk le a lift
szűrés működési kapcsolót, majd ugor-
junk át az edényben, dél felé nyugati
platformra. Menjünk ki öltözőnkbe,
majd essünk le a falról, megvárjuk
ez által a keleti lift működését.

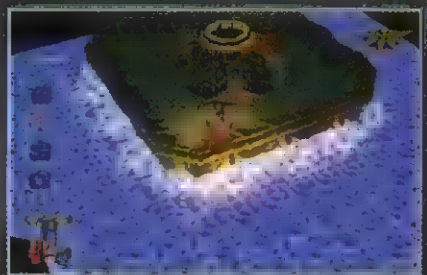


Kanyon: Működőképes bányagépek

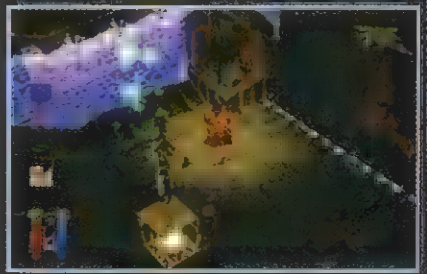


A liftet ismét munkába állítva némi ugrálás után egy ajtóhoz jutunk, amely a bányagépek garázsát nyitja meg kíváncsi szemünk előtt. A kijáratot egy masszív kristály fedi, amelyet az erőgépek egyikével tudjuk utunkból eltávolítani. A gépek beindításához a délre található szellőzőjáratok jelentik ■ megoldást, a különböző kapcsolók közül ■ 2b-1 és a 2b-2 a mi embe-rünk. Mindenképp kutassuk át a járatokat, mert itt van a fekete modul is elrejtve, ami a későbbiekben kulcsfontosságú lesz.

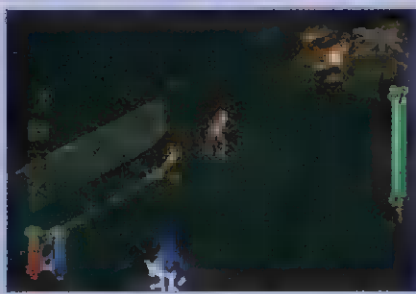
Kanyon: Felmegy a pumpa



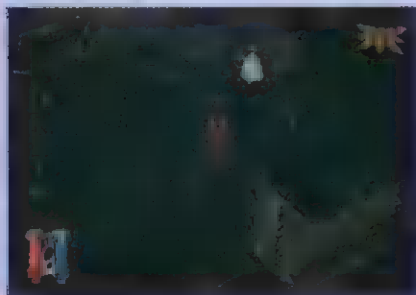
A helyszínről egy-egy területen három
szűrés és a kanyonban működő med-
dencében egy lépcsőzetes terület van.
A platform a helyi lépcsőzetes terület
közül, azonos módon húzzuk fel a lift
melyből, amely a kanyonban működő
rendszer működés az első liftet a bányán
közvetlenül a lift működés lenne. Közöl-
te a kanyonban működő gyorsító operáló,
és működés be a gépekben a lift
modullal. A pumpát megvárjuk, így a lift
működés az lift működés, így a lift-
béli működés működés az lift. Elsőként
az északi platformon a lift működés.
Menjünk le a lift működés, amely
a lift működés. A lift működés a lift, és
rohanjunk át a keletihez, utána az lift
működés. Sikeres működés az lift
működés áramlat halad a lift működés a lift
működés. Elvárás működés a lift működés a
dél-kelet felé vezető ajtó.



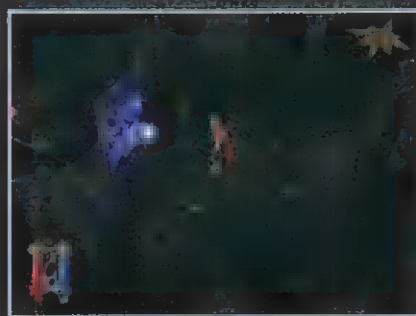
Vulkán: Liofintus, 3. Szint



Verekedjük végig a folyosón magunkat a hold fázisai ábrázoló szobába. A falon látható ábrákat követve lépünk rá a megfelelő sorrendben földön lévő szimbólumokra. (Kezdjük az újholddal, 7 lépés óramutatóval egyező, a teliholdnál megfordulva a lépés az óramutatóval ellentétes irányba.) A folyosó túoldalán lévő ajtó kinyílik, és némi ugrálás árán eljuthatunk a nagy féreg színe elé, akit leg egyszerűbb módon tűznyílak sűrű használatával zavarhatunk át a nemlétebe. Erőszakos halála után mágikus munkakörünk végre a természeti katasztrófák kategóriájában is kibővül: ezentúl földrengések előidézését is elvégezhajthatjuk.



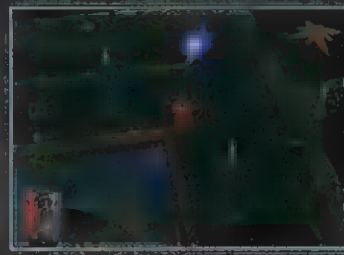
Vulkán: A titkosírás



A lassan a kötelezővé vált a folyosó ismét meggyújtásához szükséges, majd a nagy féreg felé, hogy az ajtó kinyíljon. A nagy féreg három különböző szimbólumot mutat, amelyek az óramutatóval egyező, a teliholdnál megfordulva a lépés az óramutatóval ellentétes irányba. A folyosó túoldalán lévő ajtó kinyílik, és némi ugrálás árán eljuthatunk a nagy féreg színe elé, akit leg egyszerűbb módon tűznyílak sűrű használatával zavarhatunk át a nemlétebe. Erőszakos halála után mágikus munkakörünk végre a természeti katasztrófák kategóriájában is kibővül: ezentúl földrengések előidézését is elvégezhajthatjuk.

Vulkán: Az eltűnt város megkerül

A padlón Gothost láthatjuk madártávlatból, a falakról ismerős rúnákka... körbevéve. Milyen terem végében élő hatalmas lények... a... (1. Erőszakos halála után mágikus munkakörünk végre a természeti katasztrófák kategóriájában is kibővül: ezentúl földrengések előidézését is elvégezhajthatjuk.)



...sorrend a rúnakombinációkban van elrejtve, papírra is ráírhatjuk, hogy minden kombináció komoly bünye... (1. Erőszakos halála után mágikus munkakörünk végre a természeti katasztrófák kategóriájában is kibővül: ezentúl földrengések előidézését is elvégezhajthatjuk.)

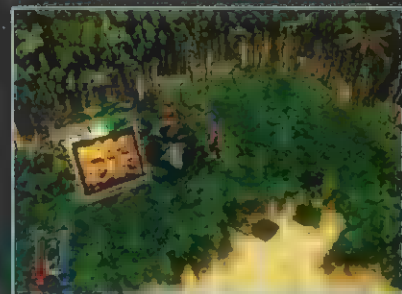
Helma Taros: Tengerpart

Tengerparti nyaralás helyett sajna ismét kökemény munka vár. Menjünk a sekély vízben dél felé, és keressük meg a teknőst. Ússuk agyon a gyanútlanul úszkáló halat, és tegyük az eltéveszthetetlen fénypontra, így teknősünket közelünkbe csalva már rendelkezésünkre is áll a szükséges vízi jármű. E műveletet ismételve haladjunk keleti, majd északkeleti irányba, és hagyjuk el a strand területét.



Helma Taros: Állatidomár kerestetik

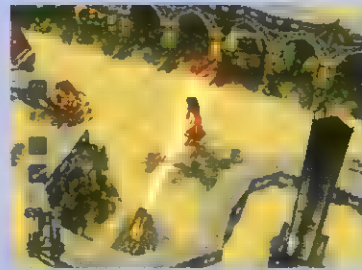
A... (1. Erőszakos halála után mágikus munkakörünk végre a természeti katasztrófák kategóriájában is kibővül: ezentúl földrengések előidézését is elvégezhajthatjuk.)



A korábban... (1. Erőszakos halála után mágikus munkakörünk végre a természeti katasztrófák kategóriájában is kibővül: ezentúl földrengések előidézését is elvégezhajthatjuk.)

Helma Taros: Biztonsági övezet

... (1. Erőszakos halála után mágikus munkakörünk végre a természeti katasztrófák kategóriájában is kibővül: ezentúl földrengések előidézését is elvégezhajthatjuk.)



PSone

START

SELECT

ANALOG

PLAYTIPP

MEMORIES SILPHEED TOKYO EXTREME RACER ZERO OPERATION WINBACK

- CDAAPT1A
- KCEROCTEC
- PTOATRTO1
- ABOGOBOGA
- OPSRISUC
- AMHBRAAMH
- THTORHROT
- VTYANIYTT
- 1AREXT1AR
- NALDSHHSD
- P1PROC1PU
- Q2PROC2YT
- AEPPROPUC
- ILETEC1MB
- ILCTEC2VB
- ILQTEC3PU
- LEAITEPUC
- YEAMPLOWW
- ZEAGTLUKE

- Interceptor kocsi
- Redneck Rocket kocsi
- Revolution kocsi
- Road Trip kocsi
- Sporticus kocsi
- Stinger kocsi
- Thor kocsi
- Van Itty kocsi
- Vortex kocsi
- XXS Tomcat kocsi
- Pro Cup 2, Falls Down pálya, és a Cataclysm kocsi
- Pro Cup 3, The Gauntlet pálya, és ■ EsCargot kocsi
- Elite Cup versenysorozat, Surf and Turf pálya, Elite Class kocsik, és a Road Kill kocsi
- Elite Cup 2, Coal Cuts pálya, és ■ Jolly Roger kocsi
- Elite Cup 3, Wild Kingdom pálya, és a Malice kocsi
- Elite Cup 4, Over Easy pálya, és ■ Direwolf kocsi
- EA Elite Cup, Outer Limits pálya, és a Blue Devil kocsi
- Grand Champion videó és az EA Stunt Cup
- Circus Minimus pálya

TOKYO EXTREME RACER ZERO

A replay kijelzők bekapcsolása
Visszajátszás közben nyomjunk egy Selectet.

Pozíciók kijelzése ■ one-on-one battle üzemmódban
One-on-one battle közben nyomjunk egy Négyzetet.

Free run pozíciók kijelzése
A free run mód pályaválasztásánál nyomjunk egy Négyzetet.

Irányítani a kamerát visszajátszásnál
A vezető szemszögéből indítsuk ■ visszajátszást, mire az L1/R1 gombokkal elfordíthatjuk a kamerát.

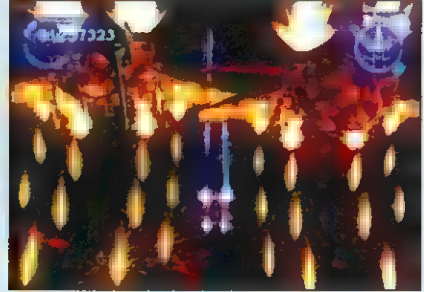


SHADOW OF MEMORIES

Alternatív extra befejezés
A végigjátszásunkban talán kissé felületesek voltunk az Extra sztori kitárgyalásában. Először is: hogy elindítsuk, (az összes normál befejezés előhívása után) azzal kell kezdenünk az elején, hogy Homunculust a nevén szólítjuk. Ha nem így teszünk, minden ■ normál kerékvágásban halad ismét. Az extra sztori alternatív befejezéséhez pedig a már ismert uton jussunk el a középkorba, ám ott ne kövessük Margarete-et, hanem térjünk vissza a jelenbe, ahol az égő házban Eike meghal, majd ■ köztes helyszínén ■ Filozófuskóvel együtt elpusztítja Homunculust.

SILPHEED: THE LOST PLANET

Az összes fegyver
Írjuk be névnek, hogy "GLOIRE", mire mindjárt az első szinten már mind ■ kilenc fegyver nálunk lesz. (Ugyanezt ■ játék japán verziójánál a "XACALITE" névvel érhetjük el.)



WINBACK



Teszt mód
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: Fel, Le, Le, 3xJobb, 4xBal, majd tartuk lenyomva a Háromszöget, és nyomunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puska lövést kell hallanunk. A "Trial" móddal ■ játék valamennyi pályáján elindulhatunk.

"Hirtelen halál" mód
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: L2, R2, L2, R2, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, majd tartuk lenyomva az L1-et, és nyomunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el ■ dolgot, egy puska lövést kell hallanunk. Ebben az üzemmódban minden ellenfél egyetlen lövéssel likvidálható.

"Max erő" mód
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna ■ demo) gyorsan nyomjuk be: L1, R2, L2, R2, L2, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, majd tartuk lenyomva ■ L1-et, és nyomunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puska lövést kell hallanunk. Ezzel ■ móddal minden fegyvert megkapunk, és sosem fogy el ■ lőszer.

Az összes multiplayer karakter
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: Fel, Le, Le, 3xJobb, 4xBal, majd tartuk lenyomva a Kört, és nyomunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puska lövést kell hal-



Rögzített visszajátszás-nézet
Visszajátszás indításakor tartuk lenyomva ■ Háromszöget.

Teljes pause-képernyő
Állítsuk le ■ játékot, majd nyomjuk le a Háromszög + Négyzetet. Ugyanezekkel vissza is hozhatjuk a pause képernyőt.

Az eredmények törlése
Az időrekordok képernyőjén tartuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat, és nyomunk egy Startot.

Analízis opció
Indítsunk egy futamot a quest módban, majd azonnal pauszáljunk. Gördítsük lejjebb a pause menüt, egészen míg elérünk az "Analyze" opcióhoz ■ "Retire" alatt. (Így figyelemmel kísérhetjük az autó elfordulását, gyorsulását, és a fékek működését.) Ez a dolog csak akkor működik, ha tényleg ■ futam elején kapcsoljuk be.

Sziréna
Type 5-ös spoiler állítsunk be az R30-hoz és az R30M-hez, majd használjuk a dudát.

Új becenév
Válasszuk új matricát, s ezzel ■ csapatunk új nevet kap.

Z.O.E. EXODUS GUILTY NEOS FIRE PRO WRESTLING JET GRIND RADIO L

lanunk. A többjátékos módban ezután választhatóvá válnak nem csak a főellenségek, de még a mérnökök és más egyéb karakterek is. Úgy is behozhatjuk egyébként őket, ha teljesítjük ■ játékot easy és normal fokozatokon.

Max power, sudden death, és trial üzemmódok együtt

Teljesítsük ■ játékot hard nehézségi fokozaton.

Z.O.E. ZONE OF THE ENDERS

Maximum életerő és lőszer

Pauzáljuk le ■ játékot és üssük be: L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Vigyázat: ahányszor ezt a kódot használjuk, a szintünk lejjebb megy eggyel.



Versus mód

A címképernyőn üssük be: Kőr, X, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel. Ha nem hibázzuk el, egy hangot kell hallanunk. Amúgy teljesítsük a játékot bármilyen nehézségi szinten, s ezzel nyithatjuk meg a versus módot öt frame-mel és a legtöbb pályával. Ezek után még egyszer teljesítsük bármelyik nehézségi fokozaton, ■ úgy kapjuk meg ■ többi két frame-et, illetve ■ maradék pályákat. Ha pedig ötvenszer sem vagyunk rest végigvinni a dolgot, választható frame lesz Anubist is.

Másik befejezés-zene

Teljesítsük a játékot bármelyik nehézségi fokozaton és szerezzünk "A" minősítést mind az öt



mentőakciónál, mire így egy másik zenét hallgathatunk a stáblistánál.

DISCO mód

A címképernyőn üssük be: Fel, Le, Le, X, Háromszög, Bal, Jobb, Négyzet. Ha ■ hibáztuk el, egy robbanás hangja hallatszik. Ebben a módban valamennyi ellenfél le lesz cserélve lebegő, óriási DISCO-gömbökre, és a képernyő mindenféle színben fog villogni. A játékot teljesítve pedig különleges meglepetés vár ránk...

Alternatív befejezés

Érjünk el "A" osztályzatot valamennyi SOS hívásnál, ■ új zenét kapunk ■ befejezésnél. Avagy szándékosan tegyük ■ ellenkezőjét, és minél nagyobb pusztítást végezzünk az épületekben, s öljük meg a túlélőket - ■ utolsó SOS küldetésnél az egész kolónia-törzset semmisítsük meg. Győzzük le Tyrant-et, és menjünk ■ Mountain 1 szintre, mire megkapjuk ■ legrosszabb befejezést.

Dreamcast cheatek

NEVER FRONT ONLINE

Ködös mód

Indítsunk új játékot, ■ nevünknek azt írjuk be, hogy FOGFOGFOG.

EXODUS GUILTY NEOS

Az FMV bejátszások megnézése

Amikor megjelenik ■ Abel logo, üssük be: A, B, R, L, Start. Ha az egyik videótól tovább akarunk lépni ■ következőhöz, menet közben nyomjuk le ■ Startot.

INDUSTRIAL WRESTLING

Az összes pankrátor

A főmenüben nyomjuk le ■ L+R+Yt, mire az összes pankrátoron kívül 300 pontot is kapunk ■ create-a-wrestler módhoz. A kód helyes bevitelét egy hang jelzi.

Bónusz pankrátorok

Nyerjük meg ■ bajnokságot ■ összes szövetségénél.



Captain "The Man" Onishlma választása

Válasszuk ki Tab-et, és miközben táncol, üssük be: A, Y, X, X, B, Y.



A rendőrség eltüntetése

Új játék indításakor tartsuk lenyomva az L/R gombokat, majd üssük be: Y, A, X, B, X, Y, A, B.

A "Jet" minősítéshez szükséges pontszámok:

1. szint:	48740
2. szint:	53820
3. szint:	36040
4. szint:	72550
Benten:	
1. szint:	52460
2. szint:	34720
3. szint:	39000
4. szint:	65750
5. szint:	29210
Kogane:	
1. szint:	30950
2. szint:	35680
3. szint:	32160
4. szint:	81880
Bantam Street:	46100
Grind Square:	52170

LAST BLADE 2 FINAL EDITION

Az eredeti Kaede választása

A karakterválasztásnál menjünk rá Kaede-re, majd nyomjuk be gyorsan: 14xX (japán verzióánál 9xX, B, X). Kaede ekkor beszélni fog, miután ■ A-val vagy ■ Y-nal választható ■ új karakter.



PLAYTIPP

BLADE 2 SUPER PUZZLE FIGHTER WORMS WORLD PARTY BANJO-TOOIE

**Kouryu választása**

A karakterválasztásnál menjünk rá Kaede-re, majd nyomjuk be gyorsan: 19xX (japán verzió-nál 10xX, 5xB, 4xX). Kaede ekkor beszélni fog, miután az A-val vagy az Y-nal választható az új karakter.

Kotetsu választása

A karakterválasztásnál menjünk rá Shingenre, majd nyomjuk be gyorsan: 17xX (japán verzió-nál 5xX, 10xB, 2xX). Shingen ekkor beszélni fog, miután az A-val vagy az Y-nal választható az új karakter.

Hagure választása (Tükrözött meccs Akari alteregójával)

A karakterválasztásnál menjünk rá Akarira, majd nyomjuk be gyorsan: 17xX majd egy másodperc múlva még egy X (japán verzió-nál 8xX, 9xB majd a rúgás nyomkodása, míg Akari meg nem szólal). Akari ekkor beszélni fog, miután az A-val vagy az Y-nal választható az új karakter.

EX mód

Az EX mód megválasztásánál válasszuk a Speedet, majd üsük be: 6xX, Bal, 3xB, Jobb, 4xX.

Hanafuda Card mini játék

Teljesítsük a story módot - bármelyik nehézségi szinten, bármennyi continue felhasználásával. A kártyajáték lehetősége ezután a főmenü Options pontja alatt fog megjelenni.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 X**EX opciók**

A főmenüben menjünk rá az "Options" pontra, majd tartsuk lenyomva az L+R gombokat és nyomjunk egy A-t.

Rejtett karakterek

A karakterválasztásnál menjünk az alsó sorhoz, majd nyomjuk Lefelé az irányítót, s ezzel elérhetővé válik Akuma/Gouki, Dan, és Devilot.

Anita választása

A karakterválasztásnál álljunk rá Donovanra, majd tartsuk lenyomva az L+R gombokat és nyomjunk egy A-t.

Lin Lin választása

A karakterválasztásnál álljunk rá Lei Leire, majd tartsuk lenyomva az L+R gombokat és nyomjunk egy A-t.

Morrigan denevér alakja

A karakterválasztásnál álljunk rá Morriganra, majd tartsuk lenyomva az L+R gombokat és nyomjunk egy A-t.

Teljes támadóerő

A karakterválasztásnál álljunk rá bármelyik karakterre, kivéve Dant, Devilot, Donovan, Lei Leit, és Morrigan, majd tartsuk lenyomva az L+R gombokat és nyomjunk egy A-t.

WORMS WORLD PARTY**A játék megnyerése**

Csapatnévnek azt írjuk be, hogy "winners".

**Nintendo 64 cheat****BANJO-TOOIE****Cheat mód**

Cheatot, a varázskönyvet a Spiral Mountain nagy boszorkányfejében találjuk. Az előző részben játszott szerepe miatt Gruntilda kisé megtépázta őt, ezért a lapjait kell összeszednünk, mire minden ötödik lapot egy cheat aktiválásával hálál meg (de hasonlóképp cheatekhez jutunk a titokzatos tojások révén). A cheateket a maya templomban tud-

juk beűtni - ennek a megnyitásához gránát tojásokra van szükség. A cheatek gyűjtése tehát tulajdonképpen része a játéknak, ám ennek ellenére a következő felsorolásból szerencsére nem mindegyik kódhoz kell összegyűjteni Cheato lapjait - egészen pontosan azokról van szó, amelyek CHEATO névvel kezdődnek.

**A család**

Pályaválasztás

Örök életerő

Örök levegő és életerő

Dupla férőhely a tollaknak

Dupla férőhely a tojásoknak

Örök tojások és tollak

Örök glowbok

Örök mega glowbok

Sérülésmentes zuhanás

Legközelebbi célt befogó tojások

Banjo gyorsabb lesz

Az ellenség gyorsabb lesz

Music test a Jolly Roger Bay wurlitzerében

Jiggy tippek Master Jiggywiggy házában

Az összes újrajátszás opció

A befejezés megnézése

A kód

CHEATO

JIGGYWIGGYSPECIAL

CHEATO HONEYBACK

HONEYKING vagy

CHEATO KCABYENOH

FEATHERS vagy

CHEATO SREHTAEF

EGGS vagy

CHEATO SGGE

CHEATO NESTKING

GLOKING

SUPGLOKING

FALLPROOF vagy

CHEATO FOORPLLAF

HOMING

CHEATO

SUPERBANJO

CHEATO

SUPERBADDY

JUKEBOX vagy

CHEATO XOBEKUJ

GETJIGGY vagy

CHEATO YGGIJTEG

CHEATO

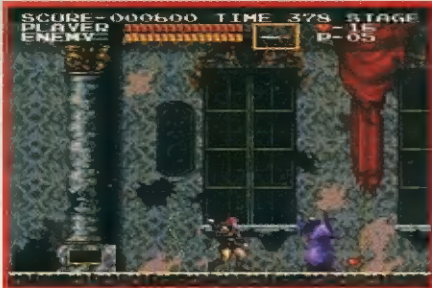
PLAYITAGAINSON

CHEATO

JIGGYSCASTLIST

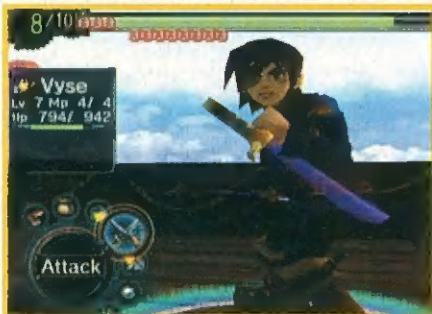


playtime! 01/11



Castlevania Chronicles (PS)

A Final Fantasy után újabb retrográd
zörejek hallatszanak.



Skies of Arcadia (DC)

Hajó a horizonton! Ja, bocs: jóval
a horizont felett!

This is Football 2002 (PS2)

Egyesek azt beszélnek, hogy jobb, mint a
FIFA 2001. Nemsokára kiderül...



Klonoa 2 (PS2)

A Namco nemcsak verekedős játékok
gyárt, de szuperSonicus platformon is
otthon érzik magukat.



Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó

Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel

Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország: Vogel International Erik N. Wicha, Poccistrasse 11, D-80336 München Tel.: +49 89 74642 318 Fax: +49 89 74642 217	Nagy-Britannia: Media Partners Ltd. 5/15 Cromer Street Gray's Inn Rd GB-London WC1H 8LS Tel.: +44-171/837-3330 Fax: +44-171/833-0764
--	---

USA/Kanada:

Vogel Euro Publishing, Inc.,
Mark Hauser
532 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:

Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
regionális részvénnyársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 4482 Ft
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és
Elektronikus Posta Igazgatóság
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,
vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Kössuth Nyomda Rt.

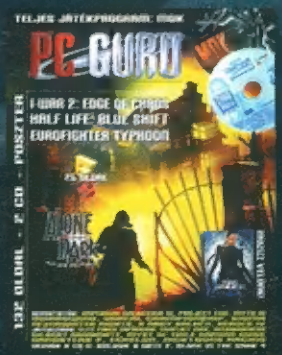
A közölt cikkek fordítása, utánnymása, sokszorosítá-
sa és adatrendszerekben való tárolása **kizárólag**
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cik-
keket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet
nélkül használjuk fel.

Minden hónapban teljes játékkal!

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2 CD * POSZTER

A PC-s játékpiacon legfrissebb hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák





Blatant Blood Roar 3



Virgin INTERACTIVE

PlayStation®2

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY